



Анонсы
постер

ИГРОМАНИЯ

О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

РУКОВОДСТВО
ПРОХОЖДЕНИЯ
ТАКТИКА
Демииурги
Patrician II
Атлантида III
Civilization III
Stronghold
Mystery of the Ruins
Aliens Vs. Predator 2
И ДРУГИЕ

www.igromania.ru

№01(52) 2002

176
страниц!

РУССКИЙ DOOM III: KREED

Создание упорней ДЛЯ SERIOUS SAM

На операционном столе COMMANDOS 2

КИНО На GeForce2MX с TV-Out

Более 30 обзоров

Демииурги, Aliens Vs. Predator 2, Civilization III, Empire Earth, Myth III, Patrician II, Return to Castle Wolfenstein, Stronghold, Wizardry 8 и многое другое!

МАКСИМУМ ОТ
MAX
MAX
НА ВСЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПЛАТФОРМЫ

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >

Журнал для настоящих геймеров



Обложка: Mafiosos Battistoni II. Постер: Mafiosos Battistoni II. Демииурги: Mafiosos Battistoni II.



Товар сертифицирован.
Intel, Intel Inside Logo и
Pentium являются
товарами или услугами
зарегистрированными
компанией Intel
Corporation или ее
оцененной в США и
других странах.

НОВЫЙ excimer™ home elite SE

Домашний компьютер открывает Вам новый мир возможностей, улучшающих качество Вашей жизни. Домашний компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite SE на базе процессора Intel® Pentium® 4 - не предмет роскоши, а реальные инвестиции в Ваше будущее. Современная архитектура процессора Intel® Pentium® 4, позволяет полностью реализовать его мультимедийные возможности: полноэкранное, "живое" видео, реалистичная графика, новые возможности работы в Internet. Процессор Intel® Pentium® 4 предлагает великолепную производительность для поддержки приложений настоящего и будущего, а наличие CD-ROM (DVD-ROM опционально), мощной графической системы и аудио с поддержкой Dolby Digital позволят Вам по достоинству оценить возможности самых современных цифровых технологий. Эксимер™ Home Elite SE — это качество, надежность и совместимость, свойственные продукции одной из ведущих компаний российской компьютерной индустрии.



Компьютеры Эксимер теперь можно купить в Internet!
Вся линейка компьютеров Эксимер доступна для online-покупки в интернет-магазинах www.dostavka.ru и www.megashop.ru. Оформив заявку, Вы в течение максимум двух дней получите свой заказ прямо домой или в офис. Доставка по Москве - бесплатно, о цене и сроках доставки в другие города Вы можете узнать, связавшись с менеджерами интернет-магазинов.
Покупайте через интернет - это выгодно, удобно и доступно!

Розничные продажи компьютерной техники Эксимер в Москве:
Ител-М: тел. (095) 485-5955, 485-5963;
М.ВИДЕО: (095) 777-777-5
Техносила: (095) 777-8-777
Электрический Мир: (095) 745-8888

Дистрибутор компьютерной техники Эксимер — компания Инлайт: (095) 941-6161.

Эксимер - мера успеха



компьютеры excimer™ Work

Компьютеры ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 ознаменуют собой новый уровень производительности настольных персональных компьютеров. Усовершенствованные системы визуализации данных и интеллектуальные приложения для бизнеса ставят перед процессором весьма сложные задачи. Бизнес сегодня работает не только с электронными таблицами и почтой. В сложных PowerPoint-презентациях используются реалистичные фотонизображения, анимационные эффекты, для организации конференций в сети необходима также видео- и аудиоинформация. С компьютерами ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 пользователи могут полностью реализовать преимущества действительно многоуровневого и многозадачного окружения.



Компьютеры ЭКСИМЕР: всегда в центре внимания

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва

Интел-М: (095) 485-5855, 485-5963

Интел-Датта: (095) 725-8585

Прямой Инжиниринг: (095) 725-4432/33

Салоны Сети.Сервис.Три С: (095)832-8433

ALT: (4162) 445256

Школа-Инфо: (0732) 588880

Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363

Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654

Лазурь: (81837) 32531, 32331

г.Благовещенск

г.Воронеж

г.Королев

г.Кострома

г.Котлас

г.Красноярск

г.Мурманск

г.Нижневартовск

г.Рязань

г.Ставрополь

г.Тула

г.Уфа

г.Якутск

Актарес*: (3912) 231515,239821

NetSL: (8152) 458968

Мультикомсервис: (3466) 149804

Колланд*: (0912) 761779, 282303

Профи-М*: (8652) 944091

Кибернетика*: (0872) 309310, 366639

Бит (3472) 741041, 230736

Терминал Компанис (4112) 445030



ЦИТАДЕЛЬ ОРДА 2



История Семиречья продолжается на новых 12-ти картах. Наши герои победят свои армии через безморную и бесплодную землю драконов, еще более устрашающую землю тигров, а также полуживой мир в шапке Теиури.

Новое в игре:

- Поддерживается импорт законченных игр из "Орды: Северный ветер"
- Появились новые здания: дозубитня, каменные лаборатории, забор, конюшня...
- Станут доступны новые книты, в том числе арбалетчики, воины с палишей, копей, башни стреляющие ядрами. Появятся книты, вооруженные двумя типами оружия, например: арбалетом и мечом.
- Мир "Орды" ожидает новые обитатели: драконы, крокодилы, скорпионы, джиги...
- Драконы больше не будут опускаться в своих пещерах. Они будут активно сражаться с людьми, а иногда и помогать им, исполняя роль летающих дезертирских книтов.
- Новые ландшафты: пустыни, горы, вулканы, пески, пещеры (подземный мир), населенные необычными тварями, монстрами и усеянные множеством неожиданных препятствий.
- Сохранится возможность играть по E-mail. Игрок записывает свою игру и отправляет save по почте противоположнику.



Системные требования:

Компьютер	IBM PC или 300% совместимый
Операционная система	Windows 95/98/2000/XP
Процессор	Pentium 233 MHz и выше
Оперативная память	25 MB и выше
Видео карта	2MB памяти, 16-bit цвет, 800x600
Прибор CD-rom	8-ми скоростью
Место на жестком диске	250 MB
Звукная карта	4MB совместимая с DirectX, не требует
Дополнительное ПО:	удовлетворительная работа на 120, 160, 190, 1909
	DirectX 7



По вопросам отгрузки заказов, обращайтесь по тел. (095) 111 3156, 111 5440, e-mail: market@buka.com
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095) 190 9765 или e-mail: play@buka.com

бука
компьютерные игры
www.buka.ru

ИГРОМания

Приветству! Со второй половины ноября на прилавках магазинов народов мира хлынул неконтролируемый поток бесчисленных игровых новинок. Поначалу вы старались следить за происходящим и держаться в курсе событий, но — каждый день на прилавках всплывают все новые и новые названия, но — некоторые вам известны, в то время как о других вы слышите вообще впервые, но — продавцы уже сами запутались и не способны посоветовать ничего умнее "крутой стратегия, покупай", но — выходящие игры не только относятся ко всем возможным жанрам, но и варьируются по уровню качества, причем спектр варьирования сколь угодно широк. Декабрь — поток усиливается, новинок множатся, ориентироваться еще проблематичнее. Иногда в темном лесу проще: там спасает компас. Ладно, здесь тоже не все так плохо: компьютерно-игровые журналы предназначены в том числе и для того, чтобы позволить вам четко ориентироваться в массе всего того, что появляется на свет.

И стоит ли удивляться, что нынешний номер содержит самый большой рецензионный блок "Rulezz&Suxx" за всю историю существования журнала! Мы постараемся обозреть абсолютно все компьютерные игры, которые появились в российской продаже в период от середины ноября и до момента ухода журнала в печать, и если чего-то в журнале нет, значит, успеть это охватить было невозможно по времени.

В следующем номере "Rulezz&Suxx" также будет не самых скромных размеров. А вы тем временем можете поразмыслить над тем, насколько вам нравится развернутый всеохватывающий "R&S" и оправданно ли нам развивать его и дальше.

Речь зашла о следующем номере... Вообще — в нем много чего интересного будет. Во-первых, хит-парад "Лучшие игры 2001 года", где будут объявлены лучшие

хиты минувшего года (по жанрам) плюс названы победители в таких номинациях, как "самая атмосферная игра", "лучшая по графике", "наиболее революционная", "самая кровавая" и так далее.

Во-вторых, состоится коронование победителей по конкурсу "Лучшая карта для Counter-Strike". По ряду объективных причин мы все же решили заставить вас еще немного подождать и переложили финал на следующий номер. Подробности, как обычно, в "Мозговом штурме".

В-третьих, намечены некоторые дополнительные конкурсы, которые по понятным причинам не поместились в нынешний номер.

Но вернемся к настоящему. А возвращаясь к настоящему, я хочу поздравить вас всех с тем, что в "Мании" наконец-то появился полноценный постер. Вы уже заметили, я полагаю. И рассмотрели со всех сторон. Постер посвящен грядущему российскому экшену Creed, о котором вы можете прочесть массу всего интересного в "Территории разлома". И, конечно же, календарь на 2002 год, который в хозяйстве всегда пригодится.

И последнее. В прошлом месяце несколько страниц журнала пострадало по вине типографского сбоя. Мы к произошедшему не причастны, но ситуации это, конечно, никак не меняет. Сильнее всего досталось рубрике "Deathmatch", в которой накрывало две страницы. Сейчас мы перепечатали те ее фрагменты, которые оказались нечитабельными. Остальные баты были, по счастью, менее критичны, так как не привели к потере текста. Искренне надеюсь, что подобных "радостных" событий больше не произойдет.

На этом все — читайте журнал. Желаю вам в Наступившем всего того, что вы сами хотели бы себе пожелать, и, конечно же, как можно больше классных интересных компьютерных игр.

Денис Довыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002

ИЗДАНИЕ 2002	ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ	ИЗДАНИЕ 2002
	80288, 80289 38900, 29166	

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игromания-Мэ»
Генеральный директор
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Довыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полынский (rod@igromania.ru)
Алексей Кравчук (oparkOT@igromania.ru)
Федор Усаков (ledor@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Роман Несмеялов (romis@igromania.ru)
Илья Галиев (ib@igromania.ru)
Евгений Дубовик (FusionM@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Волевев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакт
Ирина Сидорова (lida@igromania.ru)
Системный администратор
Madi Divali (xvs@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синицикина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Ескин (saies@igromania.ru)
podpiska@igromania.ru
Сергей Синавев, Константин Сочков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однцова (odnckova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. [095] 975-7409, 975-7410
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игromанию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые торговые марки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland
Печать компакт-дисков: "Арк систем"
[095] 748-0730/31/32, office@arkod.com,
www.arkod.com.

© «Игromания», 1998-2002.
Тираж 42.500.

"Игromания" требуются статьи, в первую очередь — по занятиям игрой, Интернет, 3D редакторы и гейминг.
Обращаться на editor@igromania.ru.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

Игры	06
Индустрия	10
Россия	12
Интересности	14
Даты выхода игр	14

МОБИЛЬНЫЙ МЕРИДИАН

Здравствуй, Дедушка Мороз-х-х...	15
----------------------------------	----

CD-МАНИЯ

Вступление к "CD-Мании"	16-25
Руководства, прохождения, тактика	16
ИГРОВАЯ ЗОНА	16
Домоблок	20
Deathmatch	20
По журналу	22
Мозговой штурм	24
Софтверный набор	24
Драйвера	25
Всякое разное	25

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

Краткие статьи	26-28
----------------	-------

Arcturus, Call Sigh: Charlie, Cult	26
Hoegemona: Legions of Iron, Lord Of Realms III, Napoleonic Wars	27
Star Wars: Starfighter, Tropico: Paradise Island	28

В разработке

Hitman 2: Silent Assassin	30
Duke Nukem Forever	32
Outcast 2: Lost Paradise	34
Warlords Battlecry 2	38

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Master of Orion III	40
The Elder Scrolls III: Morrowind	41
Unreal II	42
Warcraft III	42
Heroes of Might and Magic IV	44

R&S: ВЕРДИКТ

Блок микрорецензий	46-50
--------------------	-------

4x4 Evo 2, Deadly Dozen, Hundred Swords	46
Moon Tycoon, Ominous Horizons:	
A Paladin's Calling, Schizm: Mysterious Journey	47
Search And Rescue 3, Silent Hunter II, Ski Resort Tycoon II	48
Star Wars: Galactic BattleGrounds, Supercar Street Challenge,	
Tennis Master Series	49
Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear — Black Thorn,	
Zoo Tycoon, "Тупые Пришельцы"	50

Вердикт

Civilization 3	52
Patrician II	56
Myth III	58
Дамури	62
Stronghold	66
Empire Earth	70
Takeda	72
Wizardry 8	75
Aliens versus Predator 2	78
Return to Castle Wolfenstein	82
MechWarrior 4 Black Knight	84
Ballistics	86
Mystery Of The Druids	90
MFS 2002	92
Championship Manager	94
FIFA Soccer 2002	96

DEATHMATCH

Новости Deathmatch	98
Quake III: Arena	98
Unreal Tournament	98
Counter-Strike	100
Клубные новости	100
Памяти №12(51) посвящается	103

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

Железные новости	104
Кино на Geforce2MX с TV-Out	106

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

1503 A.D. — The New World	14
4x4 Evo 2	46
A2 Racer Goes USA	20
Age of Empires II: The Conquerors	16
Age of Wonders	131
Alas	150
Aladdin	150
Alcatraz	20
Aliens vs Predator	08
Aliens vs Predator 2	06, 16, 20, 78, 150
Arcanum	20
Arcturus	26
ARX Fatalis	14
Atlantica	14
Atlantis III: The New World	16
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal	20
Ballistics	86, 150
Battle Realms	16, 20
BattleTech 3025	08
Black & White	08, 14, 16
Breath Of Fire 3	150
C-Force	08
Call Sigh: Charlie	26
Centerfold Squares	150
Championship Manager	94
Civilization III	16, 20, 52
Command & Conquer: Renegade	14, 17
Command & Conquer: Tiberian Sun	17
Commandos 2:	
Men of Courage	16, 20, 138
Counter-Strike	17, 100
CS-12	08
Cult	26
Dark Age of Camelot	07, 124
Deadly Dozen	46
Duke Nukem Forever	10, 32
Duke Nukem: Endangered Species	14
Dungeon Siege	18
Emperor: Battle for Dune	10
Empire Earth	16, 20, 70, 150
EVE: The Second Genesis	14
Evolution 4x4	14
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	18
Fatherdale: Guardians of Asgard	14
FIFA Soccer 2002	96
Ghost Recon	20, 150
Ground Control	18
Hoegemona: Legions of Iron	27
Half-Life	08, 18
Heroes of Might & Magic	131
Heroes of Might & Magic IV	10, 44
Hitman 2: Silent Assassin	30
House of the Dead 3	14
Hundred Swords	20, 46
Impossible Creatures	07, 14
Incoming Forces	14
Internal Pain	14
Kirikou	20
Kohan: Immortal Sovereigns	20
Kreed	114
Larry Ragland's 4x4 Challenge	20
Legends Of Might And Magic	150
Lego Racers 2	20
Lord Of Realms III	27
Mafia: The City of Lost Heaven	14
Magic The Gathering Online	06
Master of Orion III	40
Mat Hoffman's Pro BMX	150
Max Payne	08, 18, 103
Max Payne 2	10
MechWarrior 4 Black Knight	19, 84
Medal of Honor: Allied Assault	14
Medieval: Total War	08
Merlin's Magic Break Out	20
MFS 2002	92
Miami Powerboat Racer	20
Microsoft Train Simulator	19
Moon Tycoon	47
Mountain Man	20
Myst 3: Exile	20
Mystery Of The Druids	16, 90
Myth 3: The Wolf Age	58, 150
Napoleonic Wars	27
Necrode: The Dead Must Die	14
NHL 2002	20
No One Lives Forever 2	07
Ominous Horizons: A Paladin's Calling	47
Operation Flashpoint	19, 20, 24
Outcast 2: Lost Paradise	34
Patrician II	16, 56
Project Earth	07
Project Eden	20, 150
Project IGI 2: Covert Strike	06
Quake III: Arena	19, 22, 98

Red Alert 2	19, 148, 150, 151
Red Faction	19, 142
Republic: The Revolution	14
Return to Castle Wolfenstein	16, 82
Road Wage	150
Robin Hood	20
Rock Manager	14
Rogue Spear: Black Thorn	20
Runo	19
S.W.I.N.E.	150
Schizm: Mysterious Journey	47
Search And Rescue 3	48
Serious Sam	19, 22, 146
Serious Sam: The Third Encounter	08
Shadow Warrior	19
Shogun Total War: Warlord Edition	08
Shrek Game Land	20
Sid Meier's SimGolf	14
Sigma	07
Silent Hunter II	48
Ski Resort Tycoon II	48
SnowCross	20
Soldier of Fortune 2: Double Helix	08, 14
Space Clash	150
Star Wars: Galactic BattleGrounds	49
Star Wars: Starfighter	27
StarCraft	131
Starmageddon	07
Starship Troopers: Terrain Ascendancy	20
Stronghold	16, 66, 150
Superstar Street Challenge	49
Takeda	16, 72
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	14
Tennis Master Series	49
The Elder Scrolls III: Morrowind	41
The Sims	19
The Sims Online	08
Tiberian Sun	24, 148
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	14, 50
Tribes II	19
Tropica	06, 20, 28
Tux Racer	20
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	14
Unreal II	10, 42
Unreal Tournament	19, 22, 98
Valhalla Chronicles	14
Vampire	20
Warcraft III	42, 131
Warlords: Battlecry 2	38
Wizardry 8	16, 20, 73
Woody Woodpecker	150
World War 2: Two Jims	150
Zeus	19, 20
Zoo Tycoon	50
Блицкриг	131
Васлав Чародей	12
Демнури	16, 20, 62
Заклинатели земель	06
Златогорье 2	14
Козаки	17, 131
Осада Авалона	12
Петька 3: Возвращение Аляски	16
Противостояние 3	131
Рейнджеры	131
Тупые Пришельцы	50
Червяки-подрышники	12
Штрим	12
Внекомпьютерные игры	
Искусство Волшебства	152
Мертвый Легион	153
Animundi: Second Nature	153
Deadlands	152
Lord of the Rings TCG	154
Magic: The Gathering	24, 152, 166
Prophecies of the Dragon	152
Sorcerer & Sword	153
The End	153
The Lord of the Rings (Warhammer)	156
The Wheel of Time RPG	152
Warhammer Fantasy Battle	153
Warhammer	153
WitchCraft	153
Wraith: The Oblivion	153

Альтернативные носители информации	110
Рубрика "Разумный компьютер за разумные деньги"	113

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА	114-121
Kreed: время собирать Action	114
Сам себе полководец	118
Русские в Сети	120

ИНТЕРНЕТ	122-131
Новости Интернета	122
Рыцари круглого стола в онлайн (Dark Age of Camelot)	122
Живая Жизнь Онлайн	128
Интересное в Сети	130
Игровые ссылки	131

АНТИХАКЕР	132-133
Не дадим Тетю Асю в обиду	132

САМОПАЛ	134-136
Текстурирование в играх	134

ВСКРЫТИЕ	136-139
Наш ответ Magic Trainer Creator	136
Бравые команды на тропе войны (Вскрытие Commandos 2: Men of Courage)	138

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	140-141
Охлаждаем процессор, выбираем память, "глушим" компьютер, определяем полярность колонок, оживляем монитор, качаем файлы	140

МАТРИЦА ПЛЮС	142-149
"Красные" идут! Редактор Red Faction	142
Серьезное редактирование. Основы создания уровней для Serious Sam	146
Юнит моей мечты. Редактор юнитов Tiberian Sun/Red Alert 2	148

КОДЕКС	150-151
Свежая подборка кодов	150
Easter Eggs для Red Alert 2	151

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	152-159
Новости внекомпьютерных игр	152
"Властелин Колец". Книга, кинолента и карточная колода	154
The Lord of the Rings. Битва в Средиземье	156
Ролевые игры живого действия	158

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ	160
Рассказ "Одна мечта"	160

ЮМОР	162-163
"Евгений Онегин" от Джона Раббана, частушки по Tiberian Sun, законы Мерфи для Quake, отмазколист для играющих в FPS	162

МОЗГОВОЙ ШТУРМ	164-171
Тест #17: 2001: Последний взгляд	164
Пять турнирных задач	166
Скриншоты #01. Январь	168
Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike	168
Условия участия в конкурсах	168
Подведение итогов	170

ПОЧТА "МАНИИ"	172-175
Наркотики виртуальности, шахматные зайцы и высадка зулузов во Владивостоке	172

ЖУРНАЛЫ ПОЧТОЙ	176
-----------------------	------------

РЕКЛАМА В "МАНИИ"	
--------------------------	--

Обложка:	
Inel	2-я, 4-я обложки
K-Systems	3-я обложка
В номере:	
1С	09, 13, 21, 45, 51, 65, 69, 81, 87, 97
Бука	02
Лабиринт	161
Новый диск	29
Русский Экспресс	109
Руссобит-М	15, 23, 25, 35, 37
СофтКлуб	139
Точка.ру	169
Dataforce	127
Inel	01
NMG	11, 89, 165, 167, 171
Rinet	125
WWW.IGROMANIA.RU	149



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

СРОЧНО ВНОМЕР

Project IGI 2
больше не секрет

Дэвиду Джонсу, бывшему солдату подразделения SAS, покой только снится. Нарвежцы Interloop Studios больше не отнекиваются от того, что в поте лица трудятся над Project IGI 2: Covert Strike, а значит, вновь прозвучала команда "В ружье!" и Джонсу пора собираться в дорогу, спасать мир от террористической нечисти. Маршруты обзаведутся любой искусственной турист-экзотикой: Россия, Ливия, Китай и другие точки для тех, кто любит погорячее. Глобальных изменений по сравнению с первой частью ждать не следует: чуть-чуть подправят графику, разнообразят локации, попятят и без того нехилый арсенал — и в бой! Главное нововведение — многопользовательский режим, ориентированный на командную игру. В очередной раз Counter-Strike грозит позорным забвением, и в очередной раз как-то не верится.



* Project IGI 2 будет необычайно сильной игрой с приводящей в восторг сюжетной линией, — заявил один из директоров Interloop Studios Хеннинг Роклинг. Скорее надо быть, господин Роклинг.

Выход Project IGI 2 намечен на второй квартал 2002 года. Издавать игру на этот раз будет не Eidos Interactive, а Codemasters. В Codemasters на Project IGI 2 делают большие ставки и надеются с ним хотя бы приблизительно повторить феноменальный успех Operation Flashpoint.

Новое дитя GSC Game World

Невозможно не удивляться плодовитости украинской компании GSC Game World. Считай, каждый квартал они анонсируют новый проект. И когда только стартует разработка успевают завершить? Новое дельное начинание GSC Game World — похожая стратегия с рабочим названием Arlandia (вы уже, наверное, заметили, что талантливые украинцы любят жанровое разнообразие). Ориентировочное русское название — "Заклятые земли". Изначально игрок выступит в роли вождя небольшого племени, но постепенно

Фидель, не отялекайтесь!

Господин El Presidente, для вас снова есть работа. Что-то пропало в вашей банановой республике, так что будьте любезны, разберитесь.

В январе 2002 года придет долгожданный аддон к экономической стратегии Tropico под позолоченным Paradise Island. Впрочем, рай роу рознь. Хотите счастья и процветания для своего народа, займитесь развитием туризма (блага

«довеска» к Tropico туризм играет чуть ли не ключевую роль). Хотите пополнения личного счета в швейцарском банке, наслаждайтесь эксплуатацией и бесчеловечным угнетением трудящихся. На случай восстаний стройте военные форты и возводите ГУЛАГИ. И будьте готовы к стихийным катаклизмам и эпидемиям — разработчики подкинут их достаточно много для того, чтобы вы, El Presidente, не расслабились на работе. Кстати, а разработчик. На смену PopTop Software пришла BreakAway Games, компания поменьше, но вполне способ-

Новички смогут просто наблюдать за играми профессионалов, сидя молча и не вмешиваясь.

Aliens vs Predator 2 причислен к лику святых

Компании Sierra и Fox Interactive, а также Профессиональная Лига Киберспорта (CPL) объявили о том, что фантастический шутер Aliens vs Predator 2 принят в качестве очеред-



ной официальной игры турниров CPL. То есть фактически поставлен в один ряд с непревзойденными Counter-Strike и Quake 3 Arena, причислен к лику святых. Мало, понимаете ли, сейчас выводит хорошие 3D Action да чтоб с приличным мультиплеером, а на безрыбье... ну сами знаете. Уже в декабре прошлого года состоялся первый чемпионат CPL, посвященный исключительно Aliens vs Predator 2, призовой фонд составил 60 тысяч долларов. Победитель ушел домой на новом Ford Focus. Не такие уж они плохие парни, эти Хищник и Чужие...

ная справиться с поставленной задачей — порадовать поклонников Tropico.

MTG выходит в онлайн

Блок MTG находится во второй половине января, но обойти вниманием данную новость было невозможно. Компания Wizards of the Coast объявила о своей второй попытке превратить популярнейшую картонную игру в компьютерную забаву. Проект носит название Magic The Gathering Online, его создание поручено американскому разработчику Leaping Lizard Software Inc., а запуск намечен на весну. Правила те же, хотя с онлайн-новыми особенностями — продавать и обменивать придется виртуальные карты, и поддерживать в руках собранную колоду не удастся. В планах Wizards of the Coast создание онлайн-общества MTG'шников, собрание их в лиги и проведение чемпионатов.



Aliens vs Predator 2

СРОЧНО В НОМЕР

Дожили до No One Lives Forever 2

Кейт Арчер возвращается на службу. Корпорация LithTech во время демонстрации возможностей Jupiter System, отличного набора инструментов для создания компьютерных и видеороликов, позволивший по достижению оценить графические красоты No One Lives Forever 2: The Operative. Сиквел лучшего шпионского шутера на все времена пока не анонсирован официально, и многое еще может измениться, но главное... главное, что NOLF 2 был! Ходили тут одно время слухи, мол, бесперспективная разработка, закрыли ее давно...



Невозможно догадаться, какие приложения выпадут на долю Кейт Арчер во второй части. Релиз дал понять, что она побывает в Японии, Индии и других экзотических местах, но еще рано говорить о нововведениях. Скорее всего, анонс игры не за горами, тогда и узнаем первые подробности.



но, исследуя науки и магию, освоившая новые земли и воспитывая могучих героев, способен дорасти до правителя могучего волшебного королевства. Сдается, все это мы уже где-то видели, хотя, вероятно к моменту релиза —

Arlandia



а он намечен на 2003 год — игра обретет собственное лицо и шарм.

В Камелоте праздник

Успех онлайн-ролевой игры Dark Age of Camelot (читайте обзор в рубрике "Интернет" этого номера журнала) превзошел все ожидания ее создателей. Буквально за пару недель игра, погружающая нас в средневековый фэнтезийный мир, основанный на легендах о короле Артуре и его рыцарях Круглого стола, привлекла свыше 100 тысяч подписчиков. Дебют Dark Age of Camelot оказался успешнее стартов таких популярных MMORPG, как Ultima Online, EverQuest и Asheron's Call. Проект Mythic Entertainment удостоился звания "самая быстропродаваемая онлайн-игра". Интересно, кто побьет рекорд Dark Age of Camelot? World of Warcraft? Star Wars Galaxies? Поживем — увидим.

Плох солдат без мультиплеера

Нет, все-таки неожиданные подорки получить вдвойне приятно. Много месяцев назад



Raven Software популярна и до сих пор объяснила фанатам "Солдата удачи", что в Soldier of Fortune 2: Double Helix мультиплеера не будет. Мол, не серчайте, все силы бросили на сингл, так что "мультик" не сложим. Фанаты поворачивали-покурчали да и успокоились.

И вдруг в один прекрасный день Activision объявляет, что в Soldier of Fortune 2 нашлось место для двух мультиплеерных модов: Free for All и Team

Deathmatch. Выбор оружия для сетевой забавы пока колеблется между 12 и 14 видами, количество комбинаций моделей и скинов переваливает за сотню. Ну и для пущей радости разработчики сделали мультиплеерный код простым в обращении и удобным для всевозможных модификаций. Неужели иногда создатели игр думают не только о своей выгоде, но и о простом геймерском счастье?

Метаморфозы Sigma и Stormageddon

Вы не заметили, что в последнее время разработчики столкнулись с нехваткой ярки, запоминающихся названий для своих шедевров? Казалось бы, человеческий язык насчитывает миллионы слов, а им, разработчикам, все одно и то



же подавай. Earth, Eden, Paradise, Forever, Project — эти словечки используются постоянно. В результате названия стали объектом судебных разбирательств, и вот первые плоды дележки имен. Нет больше стратегий Sigma и Stormageddon. Первая торжественно переименована в Impossible Creatures, вторая — божь, какая пошлость — в Project Earth (название придумано специально для американского рынка, европейцы получают Stormageddon под старой фамилией). Правильно, посвященные обвиги играм, остаются в силе, старые названия временно выводятся из обращения.

Кстати, изменилось название и непрямого продолжения Shogun от Creative Assembly. Их новая стратегия была анонсирована как Crusader: Total War, однако по причине того, что временные рамки игры не ограничиваются эпохой крестовых походов, ее переименовали в Medieval: Total War.

Игры в солдатиков

Воображение рисует дивные картины: все войны закончены, военные конфликты решаются с помощью сетевых баталлий. На чьем счету больше фразгов, тот и победил. Похоже, руководство американской армии тоже подумывает об этом. Иначе зачем бы US Army вызвала нас финансировать создание сразу двух игр, военных стратегий в реальном време-



ни. Выполнить заказ в добровольно-принудительном порядке взялись Институт творческих технологий (IST), Sony Pictures ImageWorks, Pandemic Studios и Quicksilver Software. Одна игра, C-force, изготавливается для консолей, вторая, CS-12 (жм-м-м, какая-то аббревиатура знакомая), для персональных компьютеров. Американская армия не только полностью профинансирует создание двух игр, но и снабдит разработчиков всей необходимой информацией.

"Педагоги понимают, что большинство миллионов людей сегодня играют в компьютерные игры", — с видом Макаренки XXI века заявил директор ИСТ Ричард Линдсей. — "Значит, игровой рынок можно использовать для реального обучения". Разработка обеих игр займет порядка двух лет.

Serious Sam не успел на Рождество

Возможно, читая этот — январский — номер "Мани", вы периодически привереваетесь для того, чтобы пройти очередной уровень Serious Sam: The Second Encounter, и мы очень рады за вас. Это означает только одно: слухи о переносе даты релиза The Second Encounter не подтвердились. Тем не менее, из надежных источников стало известно, что лавла богов и исправление глюков потребовало у Croteam немного больше времени,



чем они рассчитывали. Ребята старались, но не успели. Выход второго эпизода, посвященного жизни и удивительным приключениям Сама Стону, перенесен на весну 2002 года. В Великобритании, правда, по-прежнему принимают предварительные заказы на игру и обещают получить ее, горючую, 18 января, но слухи о переносе релиза комментировать отказываются.



Кстати, стала известна первая информация касательно третьего эпизода. Croteam'овцы намекивали, что в The Third Encounter Крутой Сам наконец-то побывает в космосе. Вот это уже серьезно!

Max Payne и Black & White впереди планеты всей

В Лондоне состоялась ежегодная церемония вручения премий Британской академии кинематографического и телевизионного искусства (BAFTA). Уважаемые академики не обошли своим вниманием и область интерактивных развлечений. Лучшей игрой для PC выбрали Max Payne, Black & White заработала две награды — за интерактивность и лучшую анимацию, а за



музыкальное оформление памятник вымел получили создатели Shogun Total War: Warlord Edition. Выбор академиков практически совпадает со списком победителей сентябрьского шоу ECTS и еще раз подтверждает расхожее мнение: Max Payne и Black & White — лучшие компьютерные игры 2001 года.

BattleTech 3025 отправили на свалку

Пропиная истина: хорошие слухи редко оказываются правдой, зато плохие — практически всегда. Когда пошли разговоры о том, что разработка онлайн-овой вселенной BattleTech 3025 переживает не лучшие времена, захотелось жить еще в первом, кто озвучил эту мысль. Теперь, когда все слухи подтвердились и Electronic Arts официально объявила о решении не издавать BattleTech 3025, камень закат в кулак, но уже не поднимаются руки. Двойное обидно, что перспективная онлайн-овая игра, рассказывающая о суровых буднях боевых роботов, была закрыта, когда достигла стадии бета-тестирования. Боссы EA, неспособные провести день без того, чтобы не ухватить с дес-

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НОМЕР

На Half-Life билетов нет

Поскольку в нынешнем номере "Мани" не предполагается появления рубрики "Игровое кино", доложим о последних событиях в "Новостном меридиане". Компания Valve приподнялась, не снить ли боевика по мотивам Half-Life. Когда кругом союзавой лопатой гребут деньги всякие Lara Croft: Tomb Raider, соблазн податься в кинобизнес весьма велик. Впрочем, в Valve работают осторожные люди, такие не начинают дело, предварительно не просчитав все ходы. Где гарантия, что Half-Life: The Movie не постигнет судьба, допустим, Final Fantasy? Короче, господа геймеры, с нами решили



посоветоваться. Пишите по адресу movie@valvesoftware.com и рассказывайте, почему вы хотите увидеть блокбастер Half-Life да с каким сюжетом и актерами. Не рассчитывайте, что, ознакомившись с вашим драгоценным мнением, Valve ринется искать подпадающую киноматерию для заключения контракта. Пока возможность появления Half-Life: The Movie рассматривается исключительно гипотетически.

Кстати, в настоящее время компания Fox обдумывает коммерческую целесообразность запуска в производство фантастического боевика Aliens vs Predator. Представляет, встречаются герои Сигурни Уивер и Арнольда Шварценегера, и такое начинается!

ток сотрудников и не закрыть парочку перспективных проектов, отказываются от журналистов словами: "Мы переоценили значение BattleTech 3025". Похоже, они решили сосредоточить все свое внимание на The Sims Online. По крайней мере, в данном случае провал исключен.



1С МУЛЬТИМЕДИА

Негоциант



Создайте в 1С свой собственный магазин
и продавайте товары и услуги онлайн

Запомните: «принцип» «Дешевое покупай —
дорогое продавай!»

И помните — Товар не прощаст ошибку!

1С
ФИРМА «1С»



Duke Nukem придет в марте

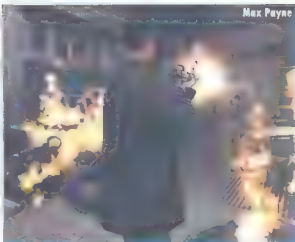
Когда чего то очень долго ждешь, поневоле начинает казаться, что ты этого никогда не получишь. Данное утверждение едва ли не в первую очередь относится к компьютерным играм. Добьешься облегчить ожидание и дать новую надежду (а также зная, что "Даты выхода игр" заглядывают далеко не все, а кто заглядывает, не всегда верит своим глазам), оповещаем дорогих читателей о датах релиза нескольких особо ожидаемых игр. Итак, Soldier of Fortune:



Double Helix увидит свет в феврале 2002 года, и в это верится, а Duke Nukem Forever скажет "ay" в марте, и в это не верится. 3DO официально подтвердило, что Heroes of Might & Magic IV случится в марте и ни месяцем позже. Ролевое крушилово-мачилово Dungeon Siege от Gas Powered Games появится на прилавках магазинов в апреле. Что касается Unreal 2, то, по официальным сведениям, его релиз на-мечен лишь на второй квартал 2002 года. Даты, разумеется, могут измениться, так что в случае обмана неустойку требуйте с издателя.

Remedy не торопится

Пологаем, никто не сомневается в появлении Max Payne 2? Отказаться от разработки продолжения хита все равно что в здравом уме и трезвой па-



мать прирезать курицу, несущую золотые яйца. Вопрос в другом: долго ли придется ждать. К сожалению, новости неутешительные. По словам представителей Remedy Entertainment, работа над сиквелом еще даже не начиналась. Мол, компания мы маленькая, людей у нас немного и, пока не завершится процесс портировки Максика на X-Box и PS 2, за Max Payne 2 не возьмемся. Проклятые консолки, горю они синим пламенем.

ИНДУСТРИЯ

Paradox'шное разделение

Жила-была шведская компания Paradox, мастерица себе неплохие компьютерные игры вроде Europa Universalis и вела собственные разработки новейших графических 3D-технологий. Вдруг, в один прекрасный день, Paradox взяла да полюбозово разделилась на две компании. Зачем? Шведы — люди умные и осторожные, бизнес был осмысленно поделен на две части, чтобы обзавестись компанией со всевозможными финансовыми рисками и увеличить ее доходность. Теперь, помимо самой Paradox, продолжающей творить стратегии, появился еще один независимый разработчик Point Blank Development. Новая компания сосредоточится на технологичес-

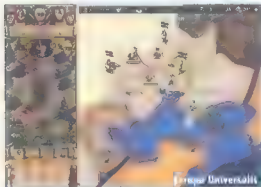


Dr GSC отправилась в Deep Shadows

Создатели весьма неплохого тактического шутера Venom, также известного под именем Codename: Outbreak, покинули штат украинской компании GSC Game World и основали новую студию Deep Shadows. С собой ребята забрали созданный ими специально для Venom движок Vital Engine 2.0 и сейчас активно пытаются поладить лицензию на свою технологию. В ближайшее время откроется сайт новой компании-разработчика, и публику познакомит с первым проектом Deep Shadows под названием Outline. Пока известно только то, что это будет горячая смесь action и adventure, осуществляемая на Vital Engine.

Читеры? Давить!

Ни для кого не секрет, что проблема читерства достигла вселенских масштабов и сравнима с ней с чем не сравнима. Многие игровые компании предпочитают делать вид, будто ничего страшного не происходит. К счастью, не все. В первом ряду многоотраслевой античитерской демонстрации друг компании Blizzard и Sierra, независимо друг от друга опубликовали заявления, призывающие читеров "гвинчу огненную Blizzard, мечи грома и молнии, обещает иголки жуликов из рас



ках разработки и создании игр с использованием оригинальной технологии Valpurgius 3D.

Сарсом с нами!

Поклонникам серии Resident Evil не нужно представлять компанию Capcom, они и так едва ли не молчали на нее. Впрочем, те, кто далек от про-

блем мисс Джил Валентино, скорее всего в курсе, что Capcom — крупнейший разработчик и издатель игр для консолей. Теперь минуточку внимания и давайте поприветствуем "новичка" — с недавних пор компания перестала чураться PC-ринка и даже создала новое структурное подразделение Capcom-PC. Оно станет заниматься изданием в Японии североамериканских и европейских компьютерных игр (Empire Earth, Aliens vs Predator 2), портировать собственные приставочные хиты на персоналку и разрабатывать оригинальные компьютерные игры "Давно пора было!" возможно, воспользуетесь вы. И мы о том же толкуем.

Разработчики плодятся

В августе прошлого года скоропостижно скончалась студия Dynamix, на издурбной плите которой начертано слово "Tribes". Подобно птице Феникс, из пепла, оставшегося после Dynamix, появились две новые конторы разра-

ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ

И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

Основные особенности игры

40 часов игрового
времени

50 интересных
персонажей

6000 анимированных
сцен

Превосходная
графика

Головоломки,
развивающие
логическое мышление

Захватывающая
музыка



ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

ГИБЕРТ ГУДМЕЙТ И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИЙ

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- ПК
- MS Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0 (с Service Pack 5)
- процессор Pentium 166 MHz
- 32 Мбайт ОЗУ
- 4-скоростной дискета CDD-ROM
- SVGA-видеокарта 2Mb видеопамяти (100% DirectX-совместимость)
- 10 Мбайт свободного дискового пространства
- MS Windows совместимый мышь
- 20 Мбайт диск



Battle.net и засудить создателей тех сайтов, где найдут читерские проги. Эрик Смит из Sierra доказательно объяснил посетителям сайта Planet Half-Life, как хорошо выигрывать честным способом и как ужасно — нечестным. И добавил: "Мы работаем над устранением проблемы, разрабатываем новый античитерский код".

Однорукий сказка

Корпорация Interplay заключила договор с компанией Stream Theory и предоставила для онлайн-овой аренды семь своих хитов за разные годы. Переисгим героев по именам: Fallout 1 и 2, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, MDK 2, Die by the Sword, Virtual Pool 2 и 3. Больше нет необходимости покупать игру, тратить драгоценное место на жестком диске — достаточно скачать полноразмерный Stream



Theory Player и исправно платить 5 долларов 99 центов в месяц за аренду Единственного, но всекое "но" рекомендованная скорость Интернет-соединения клиента — 256 Кбит/сек. Кому то дурно? Доктор! Доктор!

C Rebel Act все в порядке

Многие Интернет-издания успели похоронить студию Rebel Act и новеки расстраивались с Blade of Darkness 2, прежде чем ее креативный директор Хуан Диас-Бастаманте заявил "Служа о нашей смерти сильно преувеличены". Все началось с того, что представители онлайн-ового магазина areo66.com, одним из совладельцев которого является Rebel Act, заявили о его закрытии по причине непреодолимых финансовых сложностей. То ли новость неверно перевели с испанского, то ли по каким иным причинам, но доброй дюжине сайтов появились заголовки нападобие "Rebel Act закрывается?". Диас-Бастаманте опроверг слухи — но добавил, что студия действительно идет интернационального парт-вера, готового инвестировать в Rebel Act крупную сумму. Не хочется проводить параллели, но в свое время Sir-Tech Canada точно так же заявила о поиске инвесторов. Сами знаете, чем дело кончилось.



Bethesda кинула!

Некоторое время назад западные сообщество поклонников игры Echelon (хорошо знакомый



ем с Вука. Письмо — ложь. В прессе ничего обсуждать не намерены. Ничто не могло помешать MADia выпустить патч для фанов игры".

За деревню обидно! Неужели так легко можно "кинуть" уважаемую российскую компанию и остаться безнаказанным? Данила, не пора ли обратно в Америку?

Скоро буду. Всеслав Чародей

Может, может земля русская рождать собственные "Дайкатоны" и "Анохрониксы"? Смотрите, вот идет Всеслав Чародей. Уж заждались его все, о он не торопится, взрывать топот Сейчас дождет, так еще пару месяцев разуваться будет, оуки сыметь. И только потом скажет "Ну что, дружок, поиграем?".

Компания Snowball наконец-то определилась с датой релиза "Всеслава Чародея", он же Fatherdale. По сообщению главы Snowball Сергея Климова, в декабре начнется зоркий бета тестирование "Всеслава", в марте 2002 года появится первая демо-версия, а уже в апреле — страшно подумать — игра отправится на "заято". Верить или нет? А что нам еще, горемыкам, остается? Ждем апреля, благо недолго осталось.

"Корсары" и "Червяки" — бра-ва!

Полку компаний-издателей прибыло! Нос, геймеров, радует появление каждой новой фигуры на данном поприще, даже если фигура, так сказать, не особо и новая. Компания "Аквило", находящаяся в тесных отношениях с IC и давно уже налаживавшая тесные контакты с рядом западных издате-



лей, решила сама заняться издательской деятельностью. Абсолютно легально, без какой-либо примеси фибушества. В ближайших планах "Аквила" осуществить отечествовыми похождениями червяков (Worms Blast — "Червяки-подпрыжки") и такими незамысловатыми аркадами, как BSE Bomber, Fairy Tale и Timothy

Техасский Авалон

Компания Snowball Interactive как всегда с должным рвением и старанием локализует популярную Siege of Avalon ("Осада Авалона"). Стильная RPG от техасского разработчика Digital Tome состоит из шести взаимосвязанных глав и напоминает средневековый роман. Молодой рыцарь попадает в крепость Авалон в самое неподходящее время — когда ее осаждают полчища монстров. Дальше пошла квесты, двигайтесь по сюжетной линии от главы к главе.



Evil Twin

ЕГО ПРЕСЛЕДУЮТ ДЕМОНЫ ПРОШЛОГО...
СИЛА ЕГО - В БЕЗУМИИ...
ГДЕ ЖЕ ТА ГРАНЬ, ЗА КОТОРОЙ
РЕАЛЬНОСТЬ СТАНОВИТСЯ ФАНТАЗИЕЙ?



InUtero



1C
ФИРМА «1C»

До недавнего времени игра распространялась исключительно через Интернет, но теперь выйдут и на дисках. Первые два эпизода "Осады Авалона" были изданы под Новый год в рамках совместной серии snowball.ru/Новый Диск. Продолжение следует.

"Бурут" обещает золотые горы

Компания "Руссобит-М" и "Бурут" в очередной раз признались друг другу в любви до гроба



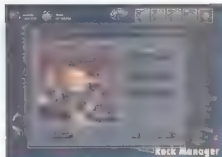
Златогорье 2

и подписали контракт на издание отечественной ролевой игры "Златогорье 2" на территории СНГ и стран Балтии. Нельзя сказать, что "Златогорье" получилось шедевром, — так себе, средненький RPG, — но во второй части разработчик кажется замполитом бывших грехи. Новый движок, 200 локаций, 400 колоритных персонажей и еще один миллион обещаний. Ждем.

Зайка моя, я — твой менеджер

Snowball.ru и TC издали интереснейшую игру Rock Manager на чистом английском языке в рамках серии ORIGINALS. Только так можно было сохранить изначальную прелесть оригинального проекта, представляющего собой симулятор менеджера рок-группы. Как признались разработчики на короткой пресс-конференции, "главным образом игра сфокусирована на роке, тяжелом роке, поп-музыке и панке. Рэп-исполнители оказались слишком опасными личностями, чтобы их пародировать". Игра создана шведами Monsterland и PAN Interactive, чьи предыдущие творения ("Тень Доминиона", "Огнем и мечом") хорошо знакомы российским геймерам.

В феврале выйдет тотальная конверсия игры для российского рынка. В процессе адаптации содержимое игры пропущено через горнило отечественного шоу-бизнеса, поэтому, вполне возможно, в героях Rock Manager и их песнях вам почудится нечто до боли родное и знакомое.



Rock Manager

"Новый Диск" подружился с Rage

Компания "Новый Диск" подаривает нести DVD-боксы в массы. Недавно оно подписало соглашение с английскими издателями Rage Software PLC, и получило эксклюзивные права на издание игр Rage в СНГ и Балтии. Причем как старых (Incoming, Hostile Forces, Gunmetal и Mobile Forces) все игры выйдут в DVD-упаковке, что, естественно, скажется на цене.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Игра не окончена

Верховный суд США приостановил действие закона о жестокости в компьютерных играх, принятого властями Индианаполиса якобы "по просьбам общественности". Закон требовал письменного разрешения родителей для того, чтобы подросток мог играть в клубках во "взрослые" игры (с рейтингом Mature). Отцы города Индианаполис сослались на некие исследования, доказывающие связь между подростковой агрессивностью и компьютерными играми. Маг, в играх полно насилия, да и сексуальный контекст какой-то нехороший наблюдается. Мичиганский Закон доставил ощутимые финансовые потери владельцам игровых клубов (за его нарушение карали штрафом и даже изъятием лицензий), и они поспешили опротестовать его в суде. Верховный суд поставил под сомнение достоверность исследований, на которые сослались власти Индианаполиса, и "гармонизировал" закон.

над шитьем-выкройкой моделей, разработчики предлагают геймерам надеяться в костюме страшилки, перемазать себя грязью и кетчупом, сделать фото и отослать его к ним по адресу BecomeAZombie@SegaAmerica.com. Победитель получит все: попадет в финальную версию House of the Dead 3 в качестве зомби. Представляете, какой кайф из шотана в упор пристрелить себя, монстра? И-а-хуу!

Вечный поиск прибыли

Продвижение игры в массы и последующее получение барыша — целая наука. Здесь, как говорится, все средства хороши. Создатели EverQuest не жалуются на недостаток клиентов, но от лишнего доллара не откажутся. Не бывает их, лишних долларов. Недавно Sony Online Entertainment объявила о том, что компания Wildstorm Productions издает серию комиксов по мотивам EverQuest.

Принимая первую книжку из серии написана Джимом Ли в соавторстве с несколькими членами команды разработчиков.

Во же время Blizzard выпускает сразу несколько новых книг, действие которых разворачивается во вселенной Diablo II — внимание! — встряните StarCraft 2. К сожалению, пока только книгу. Игровое продолжение StarCraft еще даже не анонсировано.



Стань зомби



Именно с таким предложением обратилась к геймерам корпорация Sega. В настоящее время лучшие умы человечества создают шедевр под названием House of the Dead 3. Свои поклонники есть и у этой серии, причем не только на консолях, но и на PC. Так вот, дабы особо не мучиться

Даты выхода игр

Январь

Team Fortress 2	01
Brotherhood of Arms	01
Tam Clancy's Rogue Spear	09
Black Thorn	10
Internal Pain	10
Mafia: The City of Lost Heaven	15
Duke Nukem: Endangered Species	15
Back & White: Creature Isle	15
Valhalla Chronicles	15
Republic: The Revolution	21
1503 A.D. — The New World	29
Sega Master's Sim Golf	30

Февраль

Necrode: The Dead Must Die	01
Impossible Creatures	01
Incoming Forces	05
Command & Conquer: Renegade	12
ARX Fatalis	15
EVE: The Second Genesis	15
Atlantica	15
Soldier of Fortune II: Double Helix	16
Medal of Honor: Allied Assault	20
Lord Blackthorn's Revenge	26

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за интеллектуальную собственность, связанную с играми, созданными и разработанными.

Здравствуй, Дедушка Мороз-z-z...

Вот и подкралась незаметно очередная пара предновогодних и предрождественских подарков. Девелоперы девелопят соответствующие продукты, а мирные пользователи бурно радуются новинкам (а не мирные злостно пьют шампанское, портвейн, водку и прочие новогодние напитки для снятия стрессов и улучшения настроения).

Производители телефонов анонсируют новые модели аппаратов с GPRS, W@P, Bluetooth и прочими технологическими новаторствами, а программисты показывают заманчивые демки свежескомпилированных программ.

И, конечно же, наши дорогие отечественные производители W@P-продуктов не могли не порадовать отечественных же (и не только) пользователей новыми тайтлами к Новому Году и на новогоднюю тему.

Итак, имеем в том предложении новогоднюю разработку от компании "Никита" — Дед Мороз-z-z, представленную под соусом "БиЛайн".

Как все было

"Ну какой

Новый Год без влочки?"

(с) Подол прошлагодний снег

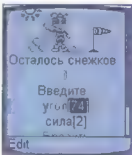
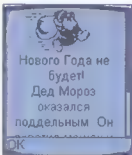
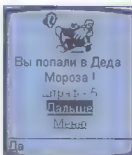
Именно А. какая новогодняя игра без подлинки? Правильно, никакой! И, как обычно, жертвой мошенников всегда становится главный носитель призового фонда Вселенной — Дед Мороз aka Санта-Клаус. А кто говорил, что будет легко? Да-да, ведь именно вам предстоит выкупить драгоценные подарки из рук Гростите, гол или но! злых ворон, которые утащили "Сундук" со сказками.

Вашей игровой реинкарнацией является хорошо знакомая по предыдущим никитобильновским играм Пчелка, которая уже выросла до того возраста, когда можно спасать мир, а это занятие — штука тонкая и требующая умения и определенных навыков.

Враги оказались не особо умными, спрятав подарки на влук, а поэтому главная наша задача — вернуть их (призы) на землю при помощи очень снежных и холодных снежков.

Ты туда не хадь! Снег башка попадет!

Что важно при обстреле врага снежками? Логично, угол и сила запуска. Угол задается простотой от 10 (достаточно крепкое пиво) до 80 (почти спирт, конечно, ведь Новый Год же! градусы, сила от 1 до 5. Задав угол и силу запуска, Пчелка кидает снежки в влук, на которой спрятаны подарки. Первый бросок — пристрелочный, поскольку по-



ко не видно, где на дереве подарки, а где их нет. После броска с влук слетает снег, и игрок вместе с траекторией полета снежка видит места расположения подарков. Ветры враждебные, веющие над нами, конечно же, мешают прицеливаться, но разве это способно нас остановить?

Все бы хорошо, только вот количество снега ограничено (то ли выпотопали, то ли еще чего), а соответственно, и количество снежков. Один на пристрелку, один на запуск, один на ворону, один Деду Морозу за позу — так и не хватит может! Поэтому, прицеливаясь, приходится быть очень аккуратным (или, как подметил Павел Юатов из "Никиты", — трезвым).

Кстати, о птичках. Вороны мешают нам жить, а точнее — обстреливать влук, когда моршуют их полетами странным образом перекаются с траекторией полета наших снарядов.

"...не так страшен Дед Мороз, как его отморозки..."

И вот, когда все поныс с влук сбито, оказывается, что Дед Мороз-го у нас — липовый! Вернее, да, бовый. Ну, не настоящий, в общем. Издав победный клич красных-кавказцев: "Нового Года не будет!", мошенник пытается убежать, призывая с собой все подарки. И теперь у Пчелки задача — погнаться за ним и вернуть подарки. Начинается призовая игра.

То ли от избытка алкоголя в организм, то ли из-за тяжести целых трех подарков, на мошенник способен убежать только за 5 шагов. Тем не менее этого вполне достаточно, для того чтобы проиграть. Кто знает — может, у него там в пяти шагах джип приколочен? Не пойман — не вор!

В случае же выигрыша, когда мы успешно заставили по куполу убежавшего, Пчелка (за метью, Пчелка, а не вам!) настоящий Дед Мороз вручает подарок — сотовый телефон. Торжество, пьедестал, шампанское в номер. И можно начинать играть заново, кто знает, может быть, если займете первое место в игровой таблице, вам тоже подарок ддут? ■

Телетайп

GPRS-роуминг для абонентов "БиЛайн GSM". Для абонентов сети "БиЛайн GSM" введена новая услуга — GPRS роуминг, которая позволяет абонентам, находящимся в роуминге, получить доступ к аналогичным сервисам.



Вы видите, что это всего лишь игра, обычная игра, придуманная людьми?

Или обычная история, вроде тех, что рассказывают ушедшие на покой герои?

Вы ошибаетесь!

Разназав, живущий во многих мирах.

Это мое предсказание.

Это ваша СУДЬБА.

Напомните эти слова.

Ушайте, смотрите и учитесь.

Отвечать ко всем.

Это последний шанс — для вас.

Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Зима наступила, компьютерные игры лавиной опрокинулись на прилавки, и блок «Руководства и прохождения» претерпел грандиозное увеличение. Мы представляем вам то, что не способен предоставить ни один другой ответственный компьютерно-игровой журнал: полноценные развернутые руководства и прохождения по более чем десяти хитовым проектам последнего времени. Причем даже затрудняюсь сказать, сколько всего материалов вас ждет, масса всего сейчас еще пишется. Блок «Драйверы» обрел отдельное

место на компакт-диске. В точности как и предпологалось. На дальних страницах «CD-Мании» вы сможете обнаружить, что именно в нем находится

К «Игровой зоне» появилась вступительная часть, в которой теперь рассказывается, на что, по нашему мнению, стоит обратить внимание в первую очередь

Конкурс по Counter-Strike подошел к своему эпическому завершению, и тридцать карт, занимавших призовые места, находятся на компакт-диске. От своего имени хочу вам посоветовать карты

cs.bigbank, de.minaret и de.secret_ab. Лично мне они понравились больше всего. Особенно последняя, которая, несмотря на дисбаланс (ментам слишком удобно держать бомблэйсы), потрясающе играбельна для дружеских разборок (например, на шотганах)

Все, что мне хотелось отметить во вводном слове, я отметил. Читайте «CD-Манию», смотрите компакт, играйте, не болейте, не кашляйте, всего вам в жизни хорошего и т.д. и т.п. и пр. и др. и вообще

Редактор компакт-диска и «CD-Мании»
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Составитель: Геймер

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Иstekший месяц оказался богат на компьютерно-игровые шедевры, в чем каждый из вас имел массу возможностей убедиться, если не пятьки просиживал, а играл, играл и еще раз играл, в точности как заведущий безразмерно помещений, но вечно живой В.И. Ленин. Мы приложили массу усилий, чтобы поспеть за происходящим, а то, что руководство и прохождения публикуются на компакт-диске, позволило нам не стеснять себя в объеме, как вынуждены делать любые другие журналы. На компакт-диске будут найдены, изучены и претворены в жизнь руководства, прохождения и руководства/прохождения по следующим игровым номинациям

1. Демонии (Etherlords). Автор — PSmith.
2. Aliens versus Predator 2. Автор — Алан Берновский.
3. Atlantis III: The New World (Атлантида-3). Автор — Антон Голицын.
4. Mystery Of The Druids. Автор — Святослав Торик.
5. Patricia II. Автор — Юрий Кузьмин.
6. Sid Meier's Civilization III. Автор — Dash.
7. Stronghold. Автор — Михаил Кашаев.
8. Takeda. Автор — Kennet.

9. Wizardry VIII. Автор — Darkmaster.
10. «Пепел 3: Возвращение Аляски». Автор — Святослав Торик.
11. Окончательная версия Commandos 2: Men of Courage. Автор — "Q-Tuzoff".

12-14. Сейчас в написании находятся Empire Earth (Dash), Battle Realms ("Q-Tuzoff"), Return to Castle Wolfenstein (Николай Корвин). Успеем ли мы подготовить их на этот номер, пока что в точности сказать нельзя. Если успеем — будут на компакт-диске

Все руководства и прохождения публикуются в едином именном разделе на компакт-диске. Кроме того, все то же самое, но без графики, лежит в виде RTF-файлов, запакowanych в rar-архив, в директории CD:\Draft\Guides (рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в RTF). Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения

Каждое руководство/прохождение, как только оказывается полностью готово, публикуется на сайте журнала по адресу www.igromania.ru

ИГРОВАЯ ЗОНА

or@NGE

orange@igromania.ru

Пршедший месяц был богат на всевозможные игровые дополнения. Любители рисовать карты для Red Alert II оперативно переклонились на Yuri's Revenge, скинов для Max Payne становится все больше, да и новые моды рождаются с завидной регулярностью. К выходу MechWarrior IV: Black Knight умельцы-самородки из североамериканской глубинки подготовили несколько новых скинов для роботов, а новый мультиплеерный хит Red Faction по количеству «приколов» уже грозит переплюнуть такую классику жанра, как Quake и UT

Кстати, а Ку в этом номере основной упор сделан на модели игроков, отображающих действительно рулезнейшие экземпляры! В разделе, посвященном Counter-Strike, все по-прежнему — очередной выпуск Igramania Weapon Pack плюс несколько интересных карт. И не забудьте про конкурсные карты, которые вы можете найти в «Штурме» на компакт-

Рекомендую обратить внимание на новую тему для Windows, рожденную во всесоюзной кузнице Westwood. Как вы могли убедиться уже не раз, там делают не только отличные игры, но и не менее отличные украшения стола для Виндовс

В качестве антиквариата спешу представить подборку карт для Shadow Warrior. Забирайте, такой возможности может больше не представиться

На этом позволю завершить вводную часть и перейти непосредственно к делу

#01. Age of Empires II: The Conquerors

1. Кампания The Legend of Zelda, сделанная по мотивам приставочного хита. Стоит из семи детально проработанных сценариев, а по сюжетной завязке и количеству диалогов практически не уступает своему прототипу

2. Кампания The Woganites: The Quest to the West состоит аж из 11 сценариев, на протяжении которых вам предстоит руководить военными операциями в средневековой Европе, Египте и Греции

3. Большая пачка скриптов для игры на Random-картах. Ровно десять штук. В числе коих такие шедевры, как Elephant Graveyard, Ghost Lake, Nottingham и другие

#02. Black and White

1. Две моделики — Тиранозавр (замена для лая) и Белый Дракон

2. Карта Calsamls — небольшой остров, на котором обосновались два бога, добрый и злой. Задача — увержить свою деревню и, по возможности, захватить нейтральное поселение в центре острова

3. Карта Fat Omen Training Camp — в своем роде парк развлечений для тех, кто хочет опробовать сразу все возможности игры на деле

#03. Civilization III

Официальный скрип-сейвер, оперативно нарисованный в недрах Firaxis на радость поклонникам игры. Основан на технологии Macromedia Flash. Будучи запущенным, демонстрирует сценки из игры, причем всегда разные

#04. Command and Conquer: Renegade

Игра еще не вышла, а тему для Windows уже выпустили. Хорошая традиция. Как всегда — качество на уровне. Хотя чего еще можно ожидать от Westwood — компания веников не вяжет. Между прочим, чтобы добыть сие творение, вашему покорному слуге пришлось героически пройти несколько мини-игр на сайте разработчиков — так просто теперь темы не дают, не все коту масленица.

#05. Command and Conquer: Tiberian Sun

Полноценная кампания с элементами модификации Allies' Revenge. Отлично проработанная сюжетная линия, продуманные миссии, куча новых юнитов и построек (типично DNA Mutation Controller, Aura Shield, Aureola Nemesis, Light Post, Mech Class II, T-Rex). По сути, это новая игра на старом движке.

#06. Cossacks: European Wars («Казачи»)

Вторая порция многопользовательских карт из-за бугра — в основном от американских картостроителей.

#07. Counter-Strike

Idromania Weapon Pack Orange Edition

1. Еще один фотореалистичный скин для AK47, от предыдущих модификаций отличается наличием штатка, которым, к сожалению, пользоваться нельзя.
2. Зачем кидать гранаты вручну, если для этого существует такое полезное изобретение, как гранатомет? Новейший продукт отечественных оборонных предприятий всегда к вашим услугам.
3. Гитарой по тышке — это красиво, а главное — звучит. Замена для ножика.
4. Новенькая M4 с глушаком. Ничего экстраординарного, зато симпатично.
5. Взорыватка C4 именно в таком виде, какая она есть на самом деле. Реалистичность — прежде всего.

Бонусы

1. Две модели игроков Leeloo из «Пятого элемента» призвано заменить собой модель CIGN, а представитель органов правопорядка прямиком из New York Police Department — замена для ментовской модели SAS.
2. Карта de_omca — настоящий рай для кемперов. Счастливым обладателем 4-6 чувствует себя здесь превосходно. Терроры должны заминировать мост перед небольшой военной базой, куда могут попасть двумя способами. Обилие нычек, вышек, бункеров, окопов и прочих радостей кемпера делают игру еще интереснее. Поругать карту можно разве что за слабый дизайн и некоторый дисбаланс — очень сильную оборону контролов.
3. Карта de_stonepit цепляет прежде всего своей атмосферой. Атмосферой средневекового лиственного леса. Птички поют, пчелки летают и даже дятел стучит. Кругом зелень, тишина, красота. В лесу затаился склад, который и требуется взорвать. Попасть к обоям бабблблейсам можно аж четырьмя различными путями.



Карта отлично сбалансирована ... шансы на победу у сторон равны

#13. MechWarrior IV: Black Knight

Пять скинов для мехов. Вроде мелочь, а приятно

#14. Microsoft Train Simulator

Дополнительный электровоз Lit Da Passenger Train, в период с 50-х по 80-е годы бывший самым популярным локомотивом в Швеции. В комплекте фотореалистичное оформление кабины и пассажирские вагоны

#15. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Как и всегда, равно десять лучших однопользовательских миссий со всего света и на любой вкус
2. Неофициально, но довольно приятно темой для Windows В комплекте обои, иконки, курсоры и звуки — все по полной программе
3. Любителям играть в Operation Flashpoint по локалке советуем ознакомиться с утилитой OF Server Tool, предназначенной для быстрой и удобной настройки игры до запуска сервера. Несмотря на немейкий интерфейс, программа довольно удобна и интуитивно понятна

#16. Quake III Arena

1. Две качественные Deathmatch-карты UNAVI и Power Metal
2. Самые свежие и самые лучшие модели игроков герой 90-х Sonic The Hedgehog, Гроза Терранов Гидраликс, Симпсон старший и Муха-Цикло-туха в нескольких вариантах, в том числе и с заполощенным брюхом, посеребренными крыльями и усами цвета металлик

#17. Red Alert II: Yuri's Revenge

1. Буквально только что парни из Westwood выпустили на свет божий архив из 15 штук, на их взгляд, фанатских мультитплеерных карт для add-on Yuri's Revenge. Новеньких-свеженьких, как говорил в одном мультфильме зверский зверь Шыуа-Кууша, зовут не иначе как Ice Wars, Omaha, Outdrive, 4 City, Chernobyl (обратите внимание!), Wild World Ocean, Deadly Ground, Myan Mystery и далее по списку. Итого ровно 30 штук.
2. Подборка неофициальных уровней для мультитплеера Yuri's DEN, Caledonia Cliffs, Mar Del Luna Azu, Sunstroke и еще добрый десяток «клавов»
3. Свежайший мод для свежешедшего add-on Yuri's Revenge. Называется Patriot Mod и привнес в игру следующие новшества и улучшения: Новые юниты у Советов — Comanche, Dili Z с большим шотганом, Assassin и Missile Boy, имеющий на вооружении ракеты системы «томагавк»; у Союзников появились Humvee и опять же Missile Boy, у Юриков тоже Missile Boy (шутка действительно клопающая). Увеличена скорость строительства зданий и юнитов, а также скорость работы харвестеров

#18. Mad Faction

1. Первое нововро — модификация с характерным названием Big BOOM («большой барабум» по-нашему), которое полностью отражает ее сущность. После установки этого мода все взрывоопасные объекты становятся еще взрывоопаснее. Взрыв обычной гранаты по мощности уступает разве что ядерному, ракет-лаунчер таким образом вообще превращается в импровизированный редирмер
2. Мод Extreme. Ничего особо экстремального в этой модификации нет, если не считать экстримом два ракет-лаунчера одновременно. Двойная убойная сила, действительно хардкормоза-фока
3. Свершилось! Мой любимый, обожаемый, достойный всяческих восхищений, од и дифирамбов мод Into Gib, рожденный под знаком Unreal Tournament, добрался и до Red Faction! Да еще и в двух вариантах — классическом и с пониженной гравитацией. Для непосвященных объясню: в руки дается одна-единственная пушка с зордям чудовищной силы, однако действует она только в том случае, если вы точно попадете в противника. Никакой взрывной волны и прочей пошлы, зато при умелом использовании этот девайс с одного выстрела рвет жертву на сотни маленьких медвежат. Вот это по-нашему, по-бразильски!
4. Согласитесь, новые моды надо где-то обживать. Посему считано нужным добавить к вышеозначенному еще и одну, но очень приятную карту — CTF Urban Warfare

#19. Rune («Руна»)

Римейк известной карты из Unreal и Unreal Tournament под названием Deck 16. Изменены текстуры, но планировка уровня осталась оригинальной. Ощущения от игры на карте, заточенной под дальнебойное оружие, довольно интересные, если учесть, что кроме мечей с топорами ничего нет

#20. Serious Sam («Крытый Сам»)

Очередная, урезанная объемом прочего файла, проходящая по рубрике, подборка по «Самуилу». Под нашу горячую руку попала однопользовательско-кооперативная карта — Arena. Элегантная арена, на которой с завидной регулярностью респавнятся камикэды. Маленький шанс увидеть и потрошащую возможность разлетаться сочными джибзми по стенам арены

#21. Shadow Warrior

1. Шесть дополнительных карт для Single Player: Airbase, Airport, The Bar, Hotel, Industry и Bathroom
2. Мод LoNukem, сближающий татуированного эзотаского истребителя приключений на свою лысую голову с его прямым предком — всем известным Доком, который Нокем. Добавляет в игру несколько самых известных докювских карт

#22. The Sims

1. Очередная плановая подборка дополнительных предметов симского обихода. Набор элитной кухонной мебели, например, или новое освещение для домашней дискотеки
2. Десять новых «шкур» для ваших симов
3. Вам надоело получать бесплатные газеты, счета за электричество и прочую макулатуру? Тогда снесите ко всем чертям этот проклятый почтовый ящик. В этом вам поможет утилита Mailbox Remover
4. Утилита Sim Explorer предназначена для детального ознакомления со всеми установленными в игру дополнительными объектами, их удаления и добавления новых

#23. Tribes II

Три симпатичных юнита и три неплохих, высокодетализированных скина

#24. Unreal Tournament

1. Мутатор Flak Mine Cannon изменяет альтернативный режим стрельбы у Flak Cannon — теперь бомбы, которыми он стреляет, при взрыве осколят окружающих вражину градом металлических осколков (как в основном режиме стрельбы)
2. Карты DM-Potamic и DM-Remover
3. Четыре пользовательских скина

#25. Zeus

Десятко полностью отстроенных городов с развитой инфраструктурой (в виде сейфов) и пакет пользовательских скинвориев (Adventures)

Дополнение к

"Игровой Зоны"

№01

Tux Racer — полноценная, полностью трехмерная аркада со всевозможными модными спецэффектами типа зеркальных поверхностей и, конечно, с поддержкой 3D-ускорителей. Тупа игры — помощь пингвину (символу «nix-систем») сбежать на животе с ледяной горки. Желательно уложиться в отведенное время, не выехать за пределы трассы и не впечататься в дерево. Отличная графика и неплохой звук, приятное управление и главное — динамика. Добавьте к этому 12 трасс, два режима игры (тренировочный «эвезд» и гонка с несколькими участниками) плюс множество настроек

Дополнение к

"Игровой Зоны"

№02

Немецкой компании FluXXX не дают спокойно спать лавры их земляков Phenomena AG, создавших серию Moorhuhn. Вот и решили они нарисовать игрушку в том же духе, но завоюет она Vampire и представляет собой старый добрый «Куршоплет» с летучими мышами-вампирами вместо кур и с клад-

бищем, вместо зимнего леса. Игра приятная, звук и графика на уровне, но разработчики, увы, упустили из виду одну важную деталь — в «Куршоллене» была великое множество секретов, делающих прохождение каждого уровня увлекательнейшим занятием. В «Волнерах» таких секретов нет, так что проживет этот шедевр у вас на компьютерах недолго. Но посмотреть стоит.

Дополнение к

«Игровой Зоне»

№03

В «Интересном в Сети» пару раз проскакивали ссылки на флэш-игрушки антителевизионной направленности. Вскоре после этого на нас посыпались жалобы обделенных И-негом читателей — дразните, понимаешь,

а мы тоже хотим телеузику мочить. Что ж, мочите на здоровье, на нашем комплекте — те самые две телеузикомочки в оффлайновом варианте.

Работы читателей «Манин»

1. Внеконкурсная карта для Counter-Strike под названием *de_snowrock*, присланная читателем TANK-[MMT]
2. Два героя для Diablo II, которых прислали Головинина Л. А. и DiEsel.
3. Читатель Mr. Devil решил поделиться с общественностью плейлистами для Game Audio Player, позволяющими послушать саундтреки Red Faction и Red Alert 2: Yuri's Revenge.
4. Карта The Evil Wizard для Heroes III от читателя Wolf 666.
5. Карта для Fallout Tactics от читателя B@l@mut aka Петро.
6. Одно из наиболее интересных за последнее время читательских работ — модификация Red Bullet для Max Payne за авторством KaB. Описание ищите на комплекте.

ДЕМОБЛОК

Составитель «Демоблока» —
Алексей Бутрин aka BOOT
(boot@yagorpanka.ru)

Демо-версии

По уже установившейся традиции окончательный состав демо-версий на диске окутан мраком тайны. Но это вовсе не из-за нашей вредности. Наоборот! Мы до последнего момента держим нос по ветру в ожидании самых свежих и крутых демо. Поэтому решение «что именно выкладывать на комплект?» может поменяться даже тогда, когда номер уже ушел в печать.

Обратите внимание на обложку самой болванки комплекта. Как правило, на ней мы пишем названия лучших демо из числа представленных на диске. Ну а полный состав демо на диске вы узнаете, запустив autogun.

Патчи

А патчи-то — вот они! Собственно, «патчиксми» их называть уже неуместно — в этот раз они отпили себе на диске аж 80 мегабайт! Патчевание крепчает, разработчики радостно соревнуются, кто выпустит самый большой, самый новаторский и самый полезный во всех отношениях патч, пресса радуется, что большой, новаторский, полезный и полезный верю патч вышел, а поэтому теперь в небе всегда будет яркое солнце, а в ларях холодное пиво, и никто уже не помнит те времена, когда игры старались выпускать вообще без патчей и как бы сразу без ошибок, но то было давно

и неправда, а мы — а чего мы? — а мы выживаем все патчи, которые вам нужны и которые за последний месяц появились, на него на самого — на комплект. Смотрите рейтинги, читайте на комплекте описание, и чего нужно — инсталлируйте.

Aliens vs Predator 2
Версия: 1.0.9.2 Рейтинг: 3
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Версия: 1074 Рейтинг: 2
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Версия: v26498/26499 BETA

Рейтинг: 4
Battle Realms
Версия: 1.0.1 Рейтинг: 4
Commandos 2: Men of Courage
Версия: 1.01 Рейтинг: 2

Empire Earth
Версия: 1.0.4.0 Рейтинг: 4
Kohan: Immortal Sovereigns
Версия: 1.3.1 Рейтинг: 4

Operation Flashpoint
Версия: 1.30 Рейтинг: 5
Project Eden
Версия: 1.01 Рейтинг: 3

Rogue Spear: Black Thorn
Версия: 2.61 Рейтинг: 2
Starship Troopers: Terrain Ascendancy
Версия: 1.1.1 Рейтинг: 2

Tropico
Версия: 1.05 Рейтинг: 2
Zeus Possidon
Версия: 2.1 Рейтинг: 3
Деминури (Etherlords)
Версия: 1.02 Рейтинг: 4

Feinberg's survival
Единичка — бессмысленный патч, кото-

рый совершенно не нужен (такое у нас вы увидите редко), *двойка* — патч имеет узкую направленность либо крайне непопулярен, *тройка* — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию, *четверка* — важнейшие доработки, совершенно необходимы вашей игре с ним познакомиться, *пятёрка* — поминка исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учтите, что также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда провить почти нечего — это хорошо) и пятёрка (бесплатные бонусы — это всегда классно).

Трейнеры

Этот месяц выдился не особо урожайным на трейнеры, хотя вроде бы для подобного софта сейчас самый сезон. Но специально для вас кое-что из-под снега, прям как северные олени, мы выкопали.

A2 Racer Goes USA, Alcatraz, Aliens vs Predator 2, Battle Realms, Civilization 3, Commandos 2, Empire Earth, Evolution 4x4, Ghost Recon, Hundred Swords, Kirlou, Larry Rogland's 4x4 Challenge, Lego Racers 2, Merlin's Magic Break Out, Miami Powerboat Racer, Mountain Man, Myst 3: Exile, NHL 2002, Project Eden, Rob'n Hood, Shrek Game Land, SnowCross, Wizardry 8.

Подробное описание всех трейнеров — на диске. Запустите оболочку и зайдите в раздел «Трейнеры». May cheats be with you!

DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский
(кроме материалов UnrealXaos)
и Алексей Кравчук (клубы России)

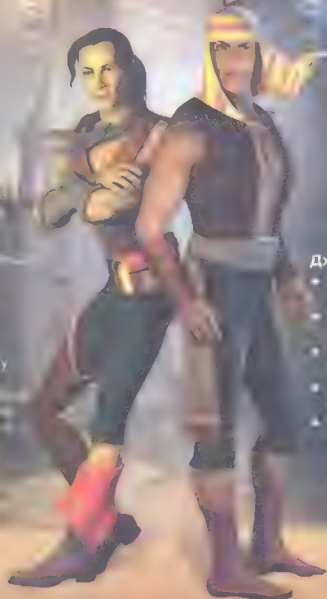


UnrealXaosPack №06. Январь.

Устроители сайта UnrealXaos.Ru предлагают вам новую подборку лучших дефолтчевых карт для Unreal Tournament. По каждой карте на комплекте дается подробнейшая рецензия.

1С МУЛЬТИМЕДИА

Джаз и Фауст



Фантастический
Фауст — ментальный...

Оба путешествуют по
тайнственному и опасному

добьется успеха?

Джаз и Фауст это:

- захватывающий детективный сюжет
- увлекательный интерактивный мир
- 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
- 2 главных героя —
- спецэффекты

1С
ФИРМА «1С»

© 1998-1999 гг. Все права защищены.



Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine и не только. Адрес сайта: <http://unreal.xaos.ru> Подробности о сайте читайте на компакт

Quake III: Arena

Моды

Superheroes III. Супергерои пришли в мир Quake, да еще во времена незабвенного Ky1. Главная особенность мода с тех пор не изменилась: перед началом дефматка каждый игрок выбирает себе три суперспособности, и ночью играется супербой супергероев за суперфроти

Marsal Tournament

Моды

Идеа. Идеа мутатора — сосредоточить внимание игроков на движении по карте, расставив по ней мини. Звучит просто, а играется — достаточно тяжело. Мутатор подводит для игроков, тренирующих концентрацию

Samurai Weapons Pack. Эффекты

от стрельбы из обычных, на первый взгляд, пушек поначалу заставляют смотреть на них широко открыт рот, забывая о спасительном стрейфе. Чего стоят капли из Bio-Rifle, усваивающие половину урона после одного нажатия на курок! А ракета *Slayer's* после взрыва разлетается на множество себе подобных Единственно, что непонятно, — зачем в *Redeemer* закинули 20(!) зарядов

Flag Damage. Мутатор увеличивает отнятую мощь игрока-знаменосца в СТГ. Величина наносимого им урона выставляется в меню в пределах от 0 до 400%, т.е. при крайнем положении ползунок урон увеличивается в четыре раза, и одна(!) пуля из *Enforcer's* в голову сносит свежего бойца

Клубные новости

Дейки

Демка финальной игры с дуэльного Q3-чемпионата в Выборге. В финале PELE [PK] выиграл у n'LeXer'a. Бойцы сражались не на жизнь, а на смерть — есть на что посмотреть

Моды

OSP 0.99w

На компакт идет последняя версия OSP (0.99w) Список изменений внушает оптимизм и веру в светлое будущее Кстат, в версии OSP 1.0 разработчики обещают включить ряд дуэльных карт. Одна из них, замечательная Edge (рис. см. q2dm1 под Ky3), составят компания OSP 0.99w на нашем диске

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

На компакт вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе «ИнфоБлок».

ПОЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчук, Федор Усков, Олег Палыгин, Николай Пегов и Денис Давыдов

Rulezz&Suxx

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S Смотрите на здоровье! И непременно загляните в раздел, посвященный рубрике «В центре внимания» Там вас ожидает огромная подборка скриншотов, в том числе и тех, что по техническим причинам не попали на прежние компакт

Антихакер

Статья «Не дождитесь Топта Аса в обиду»

1. **ActivList** — программа для создания и поддержки собственного Active-канала, объединяющего абонентов ICQ по интересам. Располагаться может как на вашем компьютере, так и на постоянно работающем сервере, что, разумеется, предпочтительнее
2. **ICQAnswer** — ICQ-автоответчик. Может отвечать на сообщения, содержащие ключевые слова, или сообщения только от определенного пользователя, сохраняя в лог входящие сообщения
3. **ICQ Tools** — утилита для автоматизации работы с Аской. Сама проверяет почту на нескольких почтовых ящиках, автоматически отвечает на сообщения или отправляет новые как напрямую по ICQ, так и по почте
4. **ICQ-UN** — маленькая DOS-утилита, позволяющая сохранить весь контактный лист в виде текстового файла

Вскрытие

Статья «Бравые коммандос на тропе войны»

PKC Extractor — утилита для распо-

ковки *pck-архивов игры. И PKC Packer — для запарковки *pck-архивов

Внимание! В архиве архивов! В архиве!

На белом свете появилось новая программа для взлома игр — **Defective Story** Извините... я хотел сказать — утилита для исправления ошибок разработчиков вроде малого количество денег в играх Кроме русскоязычности, в рассматриваемой утилите есть множество других преимуществ перед прочими программами подобной направленности: инстинктивно понятный интерфейс, множество добавлений для лучшего удобства пользователя — она как будто специально предназначена для ввода шестнадцатеричных кодов из рубрики «КОДЕКС» Добавьте ко всему «хит сезона» — возможность вернуться к предыдущему поиску! То, чего нет даже в МТС Да и неудобно тем же МТС пользоваться, когда единственно необходимым является введение нехорошо программа слишком громоздка А в **Defective Story** все предельно просто

Железный цех

Статья «Кино на GeForce

3.11 и DnX 4 02. Про-

грамма декодирования видео в формате MPEG4 в формате DnX. Необходима для просмотра видеофильмов этого формата. Две версии

3. **DnX400.** Филтр, подключаемый к видеоприоритетно при воспроизведении файла MPEG4 (DnX). Помогает увеличить видимый размер изображения

4. **BSPlayer (версия 0.84).** Прогрессивный мультимедийный плеер, в том числе и главным образом DnX

5. **Sasami** Прогрессивный мультимедий-

дкий файлов (формат DivX, само собой, поддерживается)

6. **Русификатор для плеера Sasami.** Пачка для русификации интерфейса проигрывателя Sasami

7. **Драйвер NVIDIA Detonator.** Драйвера для видеокарт на чипах от NVIDIA версии 7.78, 8.03, 21.81. noD Gtux

8. **WtU (GeForce Tweak Utility)** Утилита для включения и настройки недокументированных функций видеокарт серии GeForce (розгон и т.д.)

МатрицаПлюс

Статья «Основы создания уровней для Serious Sam»

Уровень, созданный автором статьи специально для журнала. Демонстрирует основы картостроения «Серьезного Сэмми»

Статья «Юнит мой мечты»

1. **Tiberian Sun Models** — новое, из всех стратегий именно для серии C&C, особенно для последних ее игр — **Tiberian Sun** и **Red Alert 2**, сделало больше всего разнообразных модов и конверсий. Оно и понятно — все установки игр хранятся в ini-файлах, и достаточно простого текстового редактора для создания неограниченного числа разнообразных модификаций. Однако чего никак нельзя было сделать через текстовый редактор, так это полностью новых юнитов с уникальной графикой. В этом намере, к сожалению, **Tiberian Sun**, мы исправляем этот недостаток, выложив на диск большое количество графики для юнитов. Чего здесь только нет! «Шлипка», Т-90, «Абрамс» с «Брэди», полицейская машина, кука

WORLD WAR III

ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО

На секретной конференции Центральной экологической комиссии ООН было объявлено, что запасы нефти катастрофически сокращаются.

Все запасы хватит максимум на 5-10 лет.

За такой короткий срок альтернативных энергоресурсов не хватит. Волна протестов проходит по всей Земле.



- Полное трамплирование изображения
- Различные сценарии для и против
- Экономическое развитие в битвах и сражениях
- Технологическое развитие (изобретение нового оружия)
- Система подземных туннелей
- Строительство мостов
- Оборонные системы
- Электронные системы (подслушивание переговоров)
- Выбор между простым и более сложным развитием
- Оценочная система развития
- Боевые настроения



оружия:

история:

Создатели игры World War III: Черное Золото

Создатели игры World War III: Черное Золото



современных самолетов, нодовский вариант «Мамонта»... Выложены только лучшие образцы народного творчества, причем предпочтение отдавалось реальной современной технике

2. Will's VXL Editor — мощный редактор кинотов для игр серии C&C. Подробное описание работы смотрите в **статье «Юнит мой мечты»**

3. SunEdit2k — мощная утилита для редактирования ip-файлов

Статья «Редактор Operation Flashpoint: Скрипты»

1. **Справочник команд** — BIS выложила на своем сайте официальный справочник по командам. Наконец-то! В общем, как и говорилось — читайте «Манию». У нас все как-то быстрее печатается. С другой стороны, иметь официальный все же рекомендуем. В хозяйстве пригодится

2. **Скрипты от «Мании»** — все скрипты, ознаненные в статье, в цифровом варианте. Добы вам не нужно было мучиться, набивая весь этот объем вручную

3. **Учебная миссия от «Мании»** — просто учебная миссия. Изучайте, смотрите, как «нона» должно

Вне компьютера

Блок от «Ролемансера»

«Ролемансер» (www.rolemaner.ru) — ведущий российский сайт, посвященный внекомпьютерным играм, совместно

с которым создается данный раздел на компакт. Прочсть подробную информацию о «Ролемансере» вы также можете на компакт

1. **FUZION**. Одно из самых популярных западных бесплатных ролевых систем теперь переведена на русский язык. Предлагаем вам два основных мануала этой системы, применяемой для приключений киберпанк и слай-фай

2. **Marco Volo**. Классическая серия приключений для мира Forgotten Realms (AD&D, 2nd edition) предлагает игрокам возможность совершить путешествие в одном из самых популярных миров RPG и пересечь с запада на восток континент Faerun в поисках таинственного артефакта

3. **Lord of the Rings TCG**. Обзор карточной игры по «Властелину Колец» — на страницах журнала. А на диск выложены ее правила. Lord of the Rings TCG имеет самую стильную конкуренцию для Magic: The Gathering

Статьи
1-2. Предлагаем вашему вниманию две статьи **Godmaker'a**, адресованные начинающим ДМам. «Путь к мастерству» и «Риторика и настольные ролевые игры»
3. Статья **Makwality** «Основные законы развития воинской традиции и проблемы ее освящения»



в мирах фэнтези», посвященная анализу тактики и стратегии фэнтези-миров. Автор попытался показать, как на самом деле шли бы боевые действия, если бы в средневековом мире существовала магия

Клуб «Лабиринт»

Напомним при поддержке портала «Ролемансер» в Москве в декабре открывается самый большой клуб интеллектуальных игр «Лабиринт» коллекционных картонных, военно-тактических, ролевых и настольных. Схема проезда на компакт

Все файлы размещены в разделе «Вне компьютера» («То журнал»). Все стативные материалы размещены в «Ифоблоке».

Magic: The Gathering

Пачка деклистов, обновление правил и прочие подобные в том же духе. Как обычно — все то, что является для вас ценным

Помимо того, на компакт выкладывается демо-версия Седьмой Редакции Magic: The Gathering, предназначенная для начинающих. Она является отличным средством для обучения игре в MTG и получения первичных знаний о том, что данная игровая система представляет собой на практике. Всем, кто давно хотел научиться, но не знал, как, смотреть в обязательном порядке. Находится в разделе «Демо-версия».

Составители: Геймер,
Св. Торик и ot@NGE

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Конкурс по Counter-Strike

Конкурс окончен. Карты, вошедшие в тридцатку лучших, представлены на компакт

Скритурсы №01. Январь.

Девять конкурсных картинок для «Скритурса»

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составители: Алексей Бутрин aka 800T (boot@igromania.ru).

Семантика

The Bat 1.53. Новая версия популярнейшей и, по мнению редакции, лучшей в мире почтовой программы

Advanced Document Server. Поиск текста по файлам в форматах DOC, RTF, WRI и по заголовкам MP3-файлов
CPU kill 2.0. Утилита для замедления процессора. Часто требуется для запуска старых игршек

Proxomitron 4.0. Утилита сэкономит нервы тем, кто пользуется Интернетом, ибо предназначена для блокирования высококачественных рекламных окошек. Может также фильтровать загрузку баннеров

Sensiva Pro 1.0. Самый оригинальный из известных мне лог-гидов и дополнений к Windows. При нажатой правой кнопкой мыши вы рисуете на экране некий знак, который распознается Sensiva,

а та, в свою очередь, выполняет действие, ассоциированное с таким иероглифом, — например, запуск программы или минимизацию окна

DirectX 8.1. Свежайшая версия DirectX. Кушайте, пока не протухла

Bodun 2.12. Маленькая и многим известная программа для вычисления того, сколько вам нужно выпить алкоголя, чтобы... Не буду соррири портить — запустите и прикалывайтесь сами. Кто уже видел ее раньше, все равно запустите — это новая версия

ReGet Deluxe 2.1. Новая версия отечественного download менеджера. Много нововведений и возможностей, подчас уникальных. Возможности посмотрите

Work with registry 1.27 beta. Чистильщик реестра. Отличительные особенности: маленький, не требует инсталляции и очень быстр в работе

Maggi 5.5. Расслабиться — это не злутворит буйных кубиков, а про

грамма для подбора причесок. Импортуйте в программу фотографию, а затем — экспериментируйте сколько душевные угодно

Hackman 6.01

Программа для начинающих патологов антастов. Представляет из себя удивительный гибрид дисасемблера и HEX-редактора

Добавления/апдейты FAR/P...gins

1. Archiver definitions for FAR — ini файл к Far для поддержки огромного числа архиваторов разного типа

2. Block Indent v1.11 — сдвигает выделенный блок (или текущую строку) к ближайшей позиции табуляции в выбранном направлении (влево или вправо)

3. DBFView — данный плагин позволяет просматривать и редактировать файлы в формате dbf. Для просмотра dbf-файла достаточно нажать на нем клавишу Enter

4. GeneratorM3U v0.1.3 — скрипт для создания файлов *.m3u (плейлистов) для выделенных папок с mp3-файлами

5. LGFV 2.1.1 — плагин для поддержки архиватора LGFV

6. Programmer's Calculator v1.1 — мощный калькулятор для программистов WinAMP/plugins

Глять плагин для визуализации Galacticron AVS, R2 Visualisation v2.05, Smoke 102, TBO AVS 2: New Ways и Trance Visualisation DIN

Предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно, поэтому в случае если появится что-то новое — обязательно выложим

Стандартный набор

Magic Trainer Creator Специальная утилита, предназначенная для «клонация» игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ой как сложно выиграть. Плюс необходимо игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики «КОДЕКС»

Magic Sultace Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе все существующие карты

Помимо перечисленного, на компакт выкладывается **Dix4**, без которого, кроме всего прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Сегодня на повестке дня драйвера для ATI Radeon 8500. Обзор этого замечательного GPU читайте в следующем номере «Игромании»

На диске находятся версии для Windows 95/98/Me, Windows 2000 и Windows XP. Драйвера не являются WHQL-сертифицированными, однако наш «Железный цех» настоятельно рекомендует к установке именно эти, финальные версии. Причина — в них появилась поддержка технологии SMOOTHVISION. На диске расположены три варианта дистрибутива для Windows 95/98/Me, для Windows 2000 и для Windows XP

В разделе «Софтверный набор» находится набор DirectX 8.1, необходимый для корректной работы драйверов в Windows 95/98/Me

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров «Мании» с указанием, в каких номерах (из числа еще существующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакт).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демаков для «Deathmatch»

3. Статьи, предоставленные «Ролемансером»

4. Карты по конкурсу «Глять турнирных задач»

5. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ

6. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакт

ДРАФТ

В директорию /DRAFT на компакт в формате .RTF лежат исходники всех текстов, которые пошли на компакт. Если вдруг обложка у вас не запускаяется или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится

Для вашего удобства все разделы на компакт организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики «CD-Мания». Если вдруг у вас что-нибудь не заходит, разберитесь в директориях не составит труда

CD-МАНИЯ

Ред. колл. «Мания» CD-Мания, составитель: ПЕИМЕР (gamer.sobaka@igromania.ru)

Ред. колл. «Мания» АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР

Гр. колл. «Мания» КОСТАС ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС

В подготовке компакт принимала участие, как обычно, добрая половина редак-

ции журнала «ИГРОМАНИЯ». Вторая половина оказывала моральную поддержку первой ■

Runaway

И очаровательная стриптизершей.

Вас ждут топово крутые стриптизы

Коктейль из убийств, денег

обычаев и полная чаша лжи

О мультипликационные персонажи

лестнично богатая графика

доступная лишь в дорожках мультфильма

Программные динамические освещение

и тени, работающие даже на Pentium 166

Высокое графическое р

1024x768

Невероятно плавная и реалистичная

анимация, более 30 минут

мультфильмов высочайшего

Постоянная смена камер, панорамы и

размеры картины в то время, как

игрок исследует различные обстановки

Простой и удобный интерфейс

Около 100 различных обстановок и

более 50 интерактивных героев

Великолепный музыкальный трек от

Penguin Studios, MIP MUSIC SYSTEM

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОСРЕДСТВОМ

2000-11-11, ВООРУЖЕНЫ В КИНОТЕАТРАХ

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 21

Arcturus

Жанр: Action/RTS • Исполнители: Не объявлен • Разработчики: Вилмиско

Платформа: PC

PII-600, 128М

Дата выхода: Конец 2002 года

Помните BattleZone? Разработчики Arcturus, видимо, тоже его помнят. И в папачку о ней вояют трехмерную RTS, в которой можно кататься на любых юнитах и самолично отстреливать врага.

В системе зорнейшей в космосе звезды Арктур есть пригодная для жизни планета. Планету населяют две расы, Lumerois и X.



но, очень разны, и, вероятно, по этой причине находящиеся в состоянии перманентной войны. Вы уже закупились? Погодите, все только начинается.

Выбираем расу и начинаем бороться за место под солнцем. Каждая из рас обладает уникальными наборами строений и юнитов. Компания состоит из 12 миссий. Переигрывая миссию заново, вы никогда не увидите прежних ходов и тактических решений со стороны компьютеров. Разработчики обещают наделить кремниевые извильники самообучающимся AI, который, подобно человеку, может выбирать (а может и не выбирать?) удобное место для базы, время и место для атаки, умеет эффективно использовать ресурсы и зачастую «предупреждает сюрпризы». Ну как, вы еще читаете?

В любой момент вы можете покинуть генеральский трон и сесть в кресло-катапульту истребителя местного разлива. RTS, таким образом, превращается в аркадный авиасимулятор. Летом-стреляем.

Что-то подсказывает мне, что не только сюжет и геймплей, но и графика Arcturus не совершит прорыва на фронтах. Зато когь архитектора тамошних городов подает надежды, напоминая помесь греческой и древ-египетской. Истребитель рядом с величественными сооружениями — сущая козявка.

Call Sigh: Charlie

Жанр: Action/ARPG • Исполнители: Не объявлен • Разработчики: 3D People

Платформа: PC

PII-600, 128М

Дата выхода: Конец 2002 года



Забавно, но игра, скриншоты из которой вы видите рядом, изначально задумывалась как двумерная RTS. Похоже, что-то убедило разработчиков бросить эту затею и начать все заново. Обновленная Call Sigh: Charlie будет тактически экшеном в стиле Conflict: Desert Storm, с возможностью управления солдатами в режиме от первого лица.

Стрелять мы будем в любимом типе американских политиков — Вьетнаме 60-х. Под наше командование поступит взвод зеленых беретов. Владеющие самыми современными видами оружия, навыками вождения и пилотирования всего, что ездит и летает, эти ребята натеся кони для выполнения stealth миссий за линией фронта.

Разработчики уверяют, что вьетнамское компания — не самый зловещий игровой индустрии кусочек истории, и поэтому собираются копипастить игру всеми уникальными атрибутами этой войны: непроходимыми джунглями, мирными на первый взгляд бамбуковыми пачутами и погаными болотами. Будет даже инфернальные вьетнамские танчли.

Несмотря на то, что программистам-аутсайдерам предстоит целых два года работы, западные игровые издания уже сейчас захлебываются криками вроде «Ребят, давайте побыстрее, а!» «Я не могу ждать так долго!». И чего они так разволновались — мало ли вьетнамских игр, что ли?

Cult

Жанр: Action-RPG • Исполнители: Не объявлен • Разработчики: 3D People

Платформа: PC

PII-600, 128М

Дата выхода: Весна/Лето 2002 года

Тем, для кого дожина арабских цифр в строке Next level of все еще что-то значит, могу предложить в качестве варианта классическую Action-RPG словоако-немецкого происхождения. Cult напоминает родной Baldur's Gate, только ее уровни намного больше по размерам, а персонажи все один, что придает игре сходство с Diablo. Зато не надо ни с кем делиться — все очки опыта достанутся лично вам.



Мир Cult населен патологическими атеистами: в богов эти люди верить не хотят, да и почти ничего о них не знают. А к всевозможным высшим силам и их служителям относятся с недоверием. Хотя есть исключения — кое-где все же падают храмы и монастыри. На нашу долю выпало сомнительное счастье быть послушником при одном из них. И вот один роковой день неизвестные силы обрушиваются на родной храм, неся с собой смерть и разрушения. Из всех служителей храма в живых остается только вы с настоятелем. Вскоре, пробравшись через руины храма, сквозь обломки и пыль, вы проясняете для себя две вещи. Во-первых, а кто-то пропал обломок древнего артефакта, глазное сокровище храма. А во-вторых, кое-то монахи с негодным кулиным интересом наблюдают за вами.

Далее все как обычно: пять десятков уровней следуют один за другим, поставляя нам монстров и бардачки. В конце каждого уровня нас ждет зовущий кусочек того самого артефакта. Сами уровни типичны для жанра: если не говорить об их размерах. Для навигации по некоторым неплохо было бы иметь карту где-нибудь в углу экрана. Особенно разработчики гордятся уровнем города общей площадью примерно в сотню экранов. Представляете себе «городские» класты типа «взять/отнести»? Свернешь не в тот переулок, и спрощив потом обкуренных гоблинов, как найти боро дотога мужика в зеленом кафтоне.

Битвы Cut проходят в реальном времени, но со спасительной возможностью управления на паузе. Выбор оружия, доспехов, заклинаний, всевозможных зелий и артефактов достаточно широк, и управиться с ним в реальное время, даже играя одним персонажем (ну если вы не мастер Diablo, конечно).

В плане графики игра не покажет ничего революционного — разработчики, так сказать, верны традициям. Архитектура сооружений неброская, но вместе с тем избегает мелких подробностей. Не самый современный движок демонстрирует изометрические виды городков и подземелий ручной работы и снега разбавляет унылость мрачных пейзажей скромной пиротехникой. Ну и, до кучи, радует глаз сменой дня и ночи, погодными эффектами, 32 битными текстурами и плавным масштабированием.

Кроме стандартного набора личин и физиономий персонажа, разработчики собираются включить в подарочный комплект редиктор. Игроки смогут создавать своих героев и наряжать их по своему вкусу.

В одном из интервью лидер проекта Питер Наджи признался журналистам, что 3D People занялись разработкой RPG не користи ради, а только потому, что сами являются большими поклонниками Diablo и Baldur's Gate. Во всех современных ролевиках, считает Питер, есть мелкие изъяны, от которых 3D People собирались избавиться, взяв из своих любимых RPG самое лучшее и выбросив все бездарное и дурное.

Haegemonia: Legions of Iron

Жанр: Strategy • Издатель: Cinn Interactive • Разработчик: Digital Reality
Платформа: Windows 95/98/NT • Системные требования: 33 Мбайт
Не объявлено • Мультиплеер: Без подробностей • Дата выхода: 2002 год

Жанр глобальных космических стратегий, похоже, переживает второе рождение. Недавно компания Digital Reality заявила о разработке нового проекта Haegemonia, который, как и все игры подобного типа, будет «массовым, объемным, эпическим и непременно революционным». Как мило.

В будущем все человечество поделится на две враждующие фрак-



ции: земляне и внеземной мир — добивающиеся независимости звездные колонии в самых отдаленных уголках галактики. Ну а посредники, как всегда, оказались злополучной Моас, не признавшей самостоятельную реальность колоний и доминирующей извистостью от ига незнакомых земель. В общем, с фотонных гаубиц смолкнула пыль и отчистили от ржавчины, космические крейсера выжили из доков, были запущены баллистические ракеты — и завертелось.

К Haegemonia подойдет определение вроде «еще одна игра по мотивам Imperium Galactica». Игрок принимает бразды правления межзвездным фрегатом в чине младшего лейтенанта, постепенно растет в званиях, открывает новые миры и строит колонии, покупает новые корабли, воюет с проклятыми недругами и периодически инвестирует капиталы в департамент исследования и разработок ради производства все более мощных транспортаторов и прочих скоростных гравитационных ИИ, в конце концов, достигнув чина Адмирала всей Межзвездной Флотии, отправляется крушить вражеский homeworld. В общем, все более чем неозтейливо.

Пока что будущее Haegemonia вполне безоблачно — талантливый разработчик, весьма многообещающий, на еще «сырой» графический движок, недоизобретенная [пока что] идея. Омирует картину лишь тот факт, что мод разработкой игры повела тень ужасного французского фантаста — фирмы Cyné. Боже, спаси Digital Reality.

Lord Of Realms III

Жанр: RTS • Издатель: Sierra • Разработчик: Impression Games
Платформа: Windows 95/98/NT • Системные требования: 33 Мбайт
Не объявлено • Мультиплеер: Без подробностей • Дата выхода: Не объявлено

Этот год не раз радовал нас отличными RTS с уклоном в экономик-ку — один Stronghold чего стоит. Если серьезные основания полагать, что и следующий год «голодным» в этом плане не окажется. Бравые



воины из Impression Games снова взялись за тему средневековья. Скоро благодаря их стараниям одно из древнейших RTS — Lords Of Realms — обретет продолжение. Как и прежде, в основу игры положен период средневековья, годы с 850 по 1350. Ретей «Горды» посвящены становлению феодализма после падения Рима и войнам того времени: защите Британии от саксов, столкновением саксов с викингами, вторжению викингов в Британию и подавлению мятежей в Уэльсе и Шотландии, войнам во Франции и Германии. За каждое из государств можно будет пройти по одной военной кампании. Разработчики не пытаются достоверно воссоздать исторический ход событий — они стремятся лишь сохранить реалии феодального общества и исходные геополитические условия.

Виктория может быть достигнута разными путями, да и сами условия победы будут разными — к примеру, захватить небольшую провинцию или стать правителем целой страны, защитить впадения от наземных захватчиков или удержать свою династию у престола. Как во второй части, в Lord Of Realms III будет два режима игры: военно-тактический и экономический. В политическом (глобальном) режиме, войско-фишки и города-значки вы собираете, ормируете, обустраиваете и развиваете поселения, ведете дипломатические переговоры с соседями, — иными словами, занимаетесь менеджментом и хозяйством. Если на вас кто-нибудь нападет (или нападете вы), игра переходит в тактический режим (полное 3D), в котором и происходят все сражения. Таким образом, с одной стороны, монокр не отрывается ежесекундно от государственных дел, чтобы отбить атаку злойливой AI, с другой — ему не приходится выезжать из окровавленных доспехов для режизнированного тура по амбарам.

Разработчики утверждают, что изрядное разнообразие в геймплей внесет присутствие всяких заманчивостей вроде короля Артура, Марлины и Робин Гуда. Но у знатоки истории порадуется, увидев Стаунтендж и лондонский Тауэр в полном 3D.

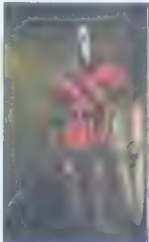
Napoleonic Wars

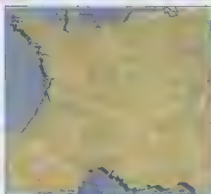
Жанр: Type: Real-time Strategy • Издатель: Matrix Games • Разработчик: Matrix Games
Платформа: Windows 95/98/NT • Системные требования: 33 Мбайт
Не объявлено • Мультиплеер: Без подробностей • Дата выхода: Не объявлено

Napoleonic Wars — классическая походная стратегия по мотивам европейских войн начала XIX века. Воювать в игре будут Испания, Пруссия, Великобритания, Турция, Россия и Франция. Выберите одну из держав и начинайте планомерно и осуществлять вторжения, заключать перемирия и вступать в альянсы.

Воиско обозначены на глобальной стратегической карте солдатами-ками-фишками, как в Europe Universalis. В распоряжении каждой страны находятся как сухопутные соединения — пехота, артиллерия, легкая и тяжелая кавалерия, — так и паровые суда нескольких классов. Примечательно, что каждое подразделение возлагает реальную историческую личность — Горажио Нельсон или Гебарт Блюмер, к примеру.

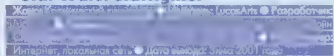
В Napoleonic Wars будет одна большая сингл-кампания. В ней необходимо за период с 1805 по 1815 г. максимально расширить грани-





достоверно воспроизводить величайшие сражения Наполеоновских войн. Первой из них станет битва под Аустерлицем.

Star Wars: Starfighter



Изначально Star Wars: Starfighter разрабатывался LucasArts для PS2, и его консольная версия была продемонстрирована разработчиками на последней E3. Только после выставки было решено портировать космический симулятор на платформу PC.

Действие игры происходит во время событий, известных нам по первому эпизоду «Звездных войн» — Phantom Menace. Сюжет привязан к ключевым моментам фильма и всеми дорогами ведет к финальной битве на орбите Набу. Однако большая же часть игровых событий взята вовсе не из фильма.

Риз Долоуэ, Вэна Сейдж и Ним — пилоты, сражающиеся против Торговой Федерации. За каждого из них мы будем проходить часть одинаковой кампании. Риз Долоуэ был единственным выжившим из всех бойцов группы «Браво», погибшей в бою с Федерацией. Вэна Сейдж в прошлом была пилотом Набу, а теперь служит наемником Федерации. Почему она выступает против Федерации — секрет, который нам предстоит разгадать на протяжении игры. И, наконец, Ним, бывший джентльмен — удач. В отместку за угнанный транспорт Федерация разгромила его базу. Все три героя встретятся в конце игры и примут участие в битве с Орбитальным Центром Управления Дроидами Федерации.

Каждый пилот воюет на личном истребителе. У Риза это стандартный истребитель Набу. Он превосходит другие в скорости, но вооружен только лазерными пушками и протонными торпедами. Машина Вэны — самая маневренная, оснащена самонаводящимися ракетами. Огромный пиратский корабль Нимо медлителен и неповоротлив, зато тяжело бронирован и оснащен тремя парами лазерных орудий, турелями и энергобомбами. Впрочем, в процессе прохождения кампании вы сможете сменить истребитель. Всего будут доступны около двух десятков машин, среди которых есть даже X-Wing. Уж откуда он взялся в этом мире за 70 лет до своего «рождения», мне даже думать не хочется. Бордак царит во вселенной Star Wars, господа.



цы своего государства и набрать как можно больше количество «кошек словес». Пройди сингл, можно будет играть с живыми соперниками через Интернет и даже по электронной почте.

Покадовый геймплей это позволяет. Games ведет работу над созданием серии La Grande Arme Campaign, игры которой будут

Зато в игре присутствует одно интересное и действительно полезное изобретение — Sniper Zoom. Помните эти мучения при стрельбе по далекому истребительно размером с комарик? Забудьте о них. Вместо того чтобы замедлять скорость реакции джонстика, вы нажимаете кнопку и преспокойно целитесь, сохраняя нервные клетки.

И последнее. Разработчики клянутся, что новая PC-версия превосходит консольную по качеству текстур. Порадовали ей бау.

Tropico: Paradise Island

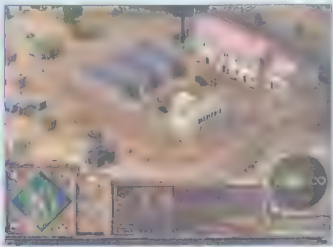
Жанр: Симулятор диктатора. Издатель: Tropic Games. Разработчик: PopTop. Мультиплеер: Нет. Дата выхода: Январь 2002 года.

В том, что PopTop планировали одд-он Tropico, единственному в мире симулятору островного диктатора и просто одному из лучших игр года, мы не сомневались с самого начала. И вот, спустя полгода после выхода игры, диктатороведы наконец-то разродились первыми подробностями. Не гугайте названия будущего одд-она — Paradise Island. Несмотря на многочисленные курортно-туристические инновации, вроде возможности возведения теннисных кортов, королевских вилл, моды не ройским.

И вот почему паразитизм, чего не хватало симулятору банановой республики, тропиканский псевдодеизм Фил Штейнмайер ревел — природных катаклизмов! Помните эти репортажи в конце вечерних новостей «хукасов» наводнение обрушилось на «или» «вторую неделю бушует ужасный шторм»? Так вот, все эти чудесные напасты ждут нас в одд-оне. Наводнения, тайфуны, землетрясения, цунами и даже извержения вулканов способны в считанные секунды стереть с доброй половины острова любые признаки цивилизации.



Ну а там, где мать-природа не успевает приложить руку, вполне отягнется сам эль-президент. Огненные наиболее злобные диктаторы смогут строить тарачные подземелья и пыточные камеры для устрашения всех противников режима, а также концентрационные лагеря (!) и усиленные бронетехникой армейские форты для отражения нападений обновленных повстанцев. Вот уж поистине диктаторский масштаб! ■



Осада Авалона

жизни. Жизнь тех, кто волею судьбы оказался запертым в городе-крепости превратилась в постоянное испытание. Это история о городе, охваченном пламенем войны, история о смелых воинах, могучих волшебниках и восточной магии. Это история о мудрости, коварстве и силе. Это история орады Авалона.



HITMAN II

ЖАНР

3D Action

НЕОБЯЗУЮЩЕ

Издатель: Eidos Interactive

www.eidosinteractive.com

Не объявлены

Разработчик: io Interactive

www.ica.dk

Похожесть: Hitman: Codename 47

МУЛЬТИПЛЕЕР
МБ

Дата выхода
Весна 2002 г.

Основанная в 1998 году двумя детскими компаниями студия **Interactive** громко заявила о себе уникальным «симулятором киллера» **Nitman: Codename 47**. Игр имела несколько месяцев с момента выхода **Nitman: Codename 47**, как порин из **Interactive** срочно призвали: «Мы делаем продолжение продолжение **Nitman**».

феноменальный успех. Все ждало скорого появления add-on, экспансии-пока жли, на худой конец, «Game of the Year Edition», но в то Interactive об этом не стали даже думать. Здесь слишком любящие 47-го, чтобы опомлять его беспрерывным франчайзингом (просто говоря, дилектантабельностью). Пошла вся на

47-го ПРИНТОЖИТЬ!

сюжета Hitman 2 Silent Assassin
лине бы хватило на полдюжины
евик, причем, заметьте, неплот-
евик, сравнимый с «Леоном
ка Бассона В очереди»,
д игровым сценарием тоуился



Узнаете? Жизнь в монастыре сильно меняет людей

«ТОВАРИЩ ХИТРОН» НА СЛУЖБУ ИНТЕРЕСОВ НАЦИОНАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

профессиональный писатель (его
— не разглашавств) В k
interactive просто делают хитрые
лица, намекая, что не доверили бы
сочинять продолжение св. м. к.
бимого дитища кому ни попада

После выполнения последнего задания в Nigma Codepage 47...
...конец первой части 47-ой исчез.
Он сбегал из International Contract...
...одной конторы, бо...
...криминальные...
...Ав. Хитмен, где же ты?

47-ой он находился на Сицилии, появляясь в маленьком городке под названием Тире. Он избрал в это оружие, а его любимым времяпрепровождением стали прогулки по саду и душевно-серьезные беседы с отцом Витториа. Бывший киллер читал и разбирался, что же он на самом деле Уэли, профессор Орт-Мейер, единственный, кто знал настоящее имя 47-ого, давно был мертв

Шли месяцы Хитмен обжился в монастыре и даже не помышлял о возвращении к прошлой жизни, пока однажды его не обнаружили русские. Могущественный русский офицер вернул 47-го в строй, выдал ему оружие и отправил выполнять новое задание. Скорить и у

тем более сопротивляться не имело смысла. Однако неожиданно Хитмен понял, что игра ведется по двойным правилам и теперь он сам стал «трудной мишенью» для другого киллера, русского экспедитора. Внимание, господа: готовится к выходу новая книга Доцковского «Бешеный пр...» (изд. Х. Лемингтон). Делайте долги ставки.

Живи и дай умереть другим

Главным нововведением Hitman 2 Silent Assassin стало возможность переключаться между видами с третьего и первого лица. Вид от третьего лица очень выгоден с тактической и стратегической точки зрения, а реакция игрока на врагов и вражеские планы по захвату территории.

сужения. Если раньше любая миссия начиналась с небольшого количества, — 4-ой закупал себе арсенал, то теперь в этом нет необходимости. Отныне у Хитмен есть своя собственная частная коллекция оружия. Любая смертельная игрушка, попавшая в его инвентарь, остается с ним навеки. То есть в напаре миссии Хитмен определит с кем идти на охоту, а что пусть поедит дома да погуляет в парке.

Старые приемы не забываются.
Талант, как говорится,
не пропадает



Выбор куда богаче, чем в вашем любимом супермаркете. Ножи, пистолеты, винтовки, взрывчатка, гранаты — куда ж без этого добра одинокому Хитмену, желющему познакомиться с новой жертвой! В обновленный арсенал вошли орблеты, лавовые стрелки, нематаллический пистолет, который нельзя обнаружить металлодетектором, и даже хирургический скальпель. Желаете выполнить миссию без шума и пыли? Воспользуйтесь хлороформом или резиновой дубинкой. В вашем распоряжении также лазерные прицелы, разнообразные отмычки и прибор ночного видения. Будьте осторожны — вы найдете миллион способов выполнить задание.

В игре есть поклонники и silent'ов. Была вашим молчком. lo Interactive дарует возможность сохранить игру. Но не спешите читать «Аллилуйя!» и на радостях целовать в щеку нос свою собаку. Количество сейвов ограничено, причем ограничено строго. Главный дизайнер Hitman 2 Silent Assassin Якоб Андерсен живет в стороне Soldier of Fortune, забывая при этом вспомнить, что по уровню сложности «Солдат Удачи» и в подметки не годится «Хитмену». Впрочем, и на том спасибо. Теперь в случае провала придется проходить заново не всю миссию, а лишь ее часть.

И вечный бой

Как и в первом Hitman, в Silent Assassin предстоит вдоволь потешиваться. На протяжении 20 миссий, раскиданных по шести большим главам, 47-ой посетит Сицилию, Японию, Индию, Север-

ную Африку, Малайзию и — внимание! — Россию. Двое сотрудников lo Interactive специально ездили в Санкт-Петербург, чтобы насчитать достаточное количество материала для художников игры. Русская часть Hitman 2 будет одной из самых сложных, а русские бандиты — самыми суровыми противниками 47-го. Хотя послушаем Якоба Андерсена.

Структура миссий очень похожа на Hitman Codename: 47. Все миссии построены таким образом, что их можно завершить, не убив никого, кроме клиента (это иногда тоже очень сложно). Мы не стали создавать никаких миссий в духе «Эм-бэй» — так как, похоже, это бы вам понравилось поклонникам игры.

Конечно, разработчики продолжают утверждать, что геймер сам выбирает наиболее оптимальный для него стиль игры. Хочет красться, прятаясь, ищет лазейки — выходит, ищет врагов на уровне и радуется собственной кровожадности.

Искусственный разум вырос и возмужал. Теперь никак невозможно проскользнуть мимо охранников, не вызвав подозрений и последующей погони. Насколько 47-го показывается поднимать тревогу и командовать restort mission.

Однажды убив...

Hitman 2 Silent Assassin разработывается одновременно для PC, PS 2 и X Box. Над игрой трудится та же команда, что создавала первую часть, однако привлечены и новички. В частности, из Канады выписан первоклассный художник. lo Interactive приспособила бы

То же самая ситуация с редактором уровней lo Interactive, в принципе, не прочь отдать редактор уровней народу, но боится не успеть с ним к официальному релизу Silent Assassin (ориентировочно — март 2002 года). «Ну ничего», — успокаивают разработчики — «Не успеет к релизу — а потом редактор на наш сайт для свободного скачивания».

Hitman 2 создается с размахом, достойным уважения. Музыку для игры вновь написал Джаспер Кид, однако на этот раз электроннику разбавили классическими мотивами. Классической частью Кид записывал в Будапеште вместе с Radio Philharmonic Orchestra и хором из 50 человек.



После сентябрьских терактов в Америке многие разработчики

Кажется, осталось жить считанные секунды.



и больше иностранцев на работу не нанимает датское трудовое законодательство. Приходится в основном обходиться своими силами — Благо с этим есть.

Отреставрированный движок Glacier громко смеется над своими прошлыми комплексами. Он теперь работает в четыре раза быстрее, не спешит на полигоны, знает, что такое T&I и динамическое освещение. Модели прорисованы куда более качественно, чем в первой части, успешно mimiko, не была позорито и технология motion capture. Не попутно разра, а для всеобщего блага обещано полная поддержка возможностей Geforce 3.

Единственное, чего мы опять не дождемся, что мультиплеера. Разработчики клянутся, что Hitman может быть отличной сетевой игрой, но, увы, пока все из усилий сосредоточены на сингле. Мультиплеер планируется в качестве возможного add-on'a после выхода Hitman 2 Silent Assassin.

Хотя мне не стыдно в это верить. Ritual'овцы в свое время тоже обещали «мультиплеерный» add-on F.A.K.K. 2 Angelo До сих пор ждем.

предпочли снизить уровень жесткости в создаваемых играх. В lo Interactive тоже задумались над этим, но в конце концов решили ничего не менять.

Ведь это всего лишь игра, — говорит Якоб Андерсен. И в ней у нас нет ни одной миссии в Нью-Йорке. Я считаю, что люди не должны ничего менять из-за беззастенчивого терроризма, потому что именно этого терроризма и хотят добиться.

Золотые слова и смелое решение. Авторы политкорректности и так переполнены дарами. А 47-ому всегда было полагать на политкорректность. Он просто делает свою работу.

Из последних новостей стало известно, что у разработчиков хотят купить права на телеадаптацию Hitman. Мал, снимаем круче «Леона»! А что, может, и в самом деле стоит попробовать? ■

БУДУЩАЯ ЧАСТЬ?

Что сказать, что на Хитмена пора ставить крест? Вспомним: Убийца еще полон сил — ведь его враги еще живы.

*Q-Tuzo®
choingun@mail.ru

PRINCE

My name is not spelled Nuke' em!
Duke Nukem

ЖАНР

3D Action



Издатель: Gathering Of Developers/™IC™

Разработчик: 3D Realms

Похожесть: Duke Nukem 3D
www.planetduke.com

МУЛЬТИПЛЕЕР

Док. сэтг. Шинэомбо

Дата выхода

На обязанности

Duke Mukam forever игрок общества просто устал ждать. Недостатки переноса сроков релиза, бесконечные обещания разработчиков выпустить игру "как можно раньше" воспринимаются уже не с раздражением, а со злорадной ужимкой. А иначе воспринимать и нельзя: 3D Realms на пороге с крахом окончания работ над DNF до сих пор отвечает просто и издевательски: "When it's done". И это в эпоху, когда каждая компания стремится быстро выпустить свой продукт на рынок и поскорее помочь геймеру потратить деньги. Стоит отметить, что разработчики обманывают

ство был доктор Протом Сумс-
ведский год считал, что сможет за-
хватить мир при помощи своих
дев. Он даже осуществил бы свой
план, если бы ему не помешал ста-
рший Дюк, уничтоживший все его
армию вместе с ним самим (во вся-
ком случае, он так думал) В Duke
Nukem 3D супергерой лишь добивался
остатки оравенов. Но кажется, что
мир спасен? Как бы не так! Протом
чудесным образом остался
в живых, окопался в легендарном
Зоне 51 (CIA, штаб Невздал) и со-
бирается снова установить кон-
такт с инопланетянами, чтобы с
помощью властей над миром

"Hail to the king, baby," — произносит Дюк Ньюкем и, протерев свои фирменные темные очки, отправляется в четвертый раз спасать грешную Землю.

Сюжет, как видите, несильно изменился за прошедшие годы. Но в "Дюке" главное не сюжет. Главное — это оружие. Оно сейчас и пойдет речь. Всего в игре **13** видов оружия. Встретятся же 13-14 видов пушек. Встретятся же оружие известные по предыдущим частям — шотган, уменьшитель, "марсозолот", пулемет, RPG, позерные мин, гранаты с ДУ, так и абсолютно новые бензопила (это-то **Doom**!м уеет!), ослепляющий щит (а это уже титан **Red Faction**!м), пистолет **Desert Eagle**, лазерный пулемет, снайперка и даже горячо любимым автоматом Калашникова. Как и во многих современных 3D Action, в **DMF** у оружия имеется функция альтернативной стрельбы. По словам Брюссера, даже самое типовое оружие в "альтернативе" будет в несколько раз мощнее и смертоноснее. Об объектах генциано — монстрах — пока разведано меньше всего, однако точно известно, что дело мы будем иметь дело не только с спящими, но и с врожденно-настроенными людьми.

Сейчас модно вводить в игру возможность покататься на каких либо транспортных средствах DNF - не исключение. Нам предстоит возможность не только уп

равлять различными джипами, мотоциклами и т.п., но и даже дадут оседлать мула! Больше всего меня интересует, как это будет реализовано — не каждый день такое увидишь.

Эксплуатация системы уровней Duke Nukem 3D замечательно стандартной — линейной. Действие игры будет разворачиваться как всегда в различных городских зданиях (козюно, магазинах), по территории таинственной Зоны-51 и много где еще — к примеру, в шахтах, секретных лабораториях, космических станциях. Для фанатов предыдущей части разработчики подготовили сюрприз в мультимедиа: будут доступны доработанные карты из Duke Nukem 3D Это од-современно и радует, и настораживает: может, ребитам было просто лень создавать новые карты?

Компьютер Duke Nukem 3D был изведенным для того времени инновационностью в DNF, по словам разработчиков, он будет гораздо больше! Вот как высказался на этот счет главный программист проекта Брэндон Рейнхарт: "Все что нельзя использовать можно подобрать, все, что нельзя подобрать, можно разнести к чертовой матери". Рейнхарт является, что абсолютно все объекты в игре разработаны. А учитывая тот факт, что дизайнеры 3D Realms ничего не копируют и обставляют каждую

Лишь чинишь, Посидишь
кокос в нем беда, Ну а если "крем
шукот" — омонимия имени МОЛОДЦЕВО

ют тем, что хотят сделать "качественный проект". Но работы над иприводятся аж с начала 1997 года, а сумма подобных делительства хорошо известна нам на примере той же Daikatsu. Однако Джердж Бруссорет полностью уверен, что Дюк совет банк и на этот раз. Ну что же, мне хочется искренне в это верить, некоторые даже на то, что первейший конкурент 3D Realms, компания Croteam, успела давным-давно выпустить первую часть Serious Sam и сейчас вовсе идет против.

В первой и второй части Duke Nukem главным врагом нашего любимого героя и всего человечества



Полупрозрачные монстры, чья задача — не дать какому-то герою и обретенные альянсы на самолетах — в общем, рукоятка обернута американским флагом? Л. Фришман

комнату с небывалой скрупулезностью можно представить, какое раздолье для варваров и вандалов создают добрые разработчики. То же в игру будет включен редактор уровней, основанный на Jtango Ed2 Чую, Интернет в два счета наполнится любительскими уровнями.

Насилие и плохо одетые женщины — неизменный атрибут серии Duke Nukem. На вопрос корреспондента о понижении уровня насилия и эротики Бруссард ответил прямо и четко: "Насилия здесь даже больше, чем в *Soldier of Fortune*. Вам, например, придется вытаскивать кишки реальным лезвием, ведь это смотрится намного лучше, чем разлетающийся на кусочки прищипец. А эротика — нет, конечно, порнуха там не будет, но без пары-тройки откровенных сцен не обойтись, сами понимаете. Нам просто зверски нравятся прекрасные обнаженные женские тела в наших играх". Не знаю, как вы, а я считаю этот шаг очень опасным (а я — оркиверчм — прим. ред.) — наверняка DNF могут запретить во многих странах. Но это уже личное дело разработчиков.

При взгляде на скриншоты из DNF становится ясно, почему в 3D Realms так долго работали над игрой. Во-первых, первоначально DNF должен был выйти на движке Quake II, но уже в 1998 году Бруссард начал, что к моменту окончания работ движок устарел, и игра будет выглядеть очень кисло. Тогда Джордж принял решение перевести "Дюку" на движок Unreal, а еще позже — Unreal Tournament, и это уже говорит само за себя. В 3D Realms движок доработали и заточили в него такие полезные штуки, как скелетная анимация и поддержка проигрывания AVI-файлов в качестве текстур. Объясню: еще в Duke Nukem 3D вы могли пострелять телевизоры, показывающие короткие темные ролики. В DNF ролики станут намного длиннее и качественнее. Насколько неизвестно, на 3D Realms — компания уважаемая и еще ни разу нас не подвела. Словом, новый "Дюк" будет выглядеть просто шикарно, и сглазительные скриншоты тому доказательство.

А вот с музыкой дела обстоят посложнее — несмотря на то, что ей занимается известный композитор Ли Джексон. Не так давно на одном из форумов Джордж Бруссард сделал такое заявление: "Наша философия музыки заключается в том, что ее фактически не должно быть. Нет, конечно, тяжелые роки и металлы в главном меню будут, но не более. Мы хотим, чтобы ничто не отвлекало вас от игрового процесса", чтобы вы полностью погрузились в игру". Очень странное заявление, не находите? Ведь музыка — это часть игры, иногда сама по себе создающая определенную атмосферу, например, как в *Wheel of Time*. Создается впечатление, что и по части музыки авторы решили чуть-чуть скалпурить. Однако, если вспомнить Duke Nukem 3D, то там единственный звучный трек был в главном меню. А в самой игре — тишина, почти не слышимая музыка.

Об интерфейсе и управлении разговор особый... «...а нем отдельно упомянул сам Бруссард. Когда его спросили: "Нужно ли звучать миллион кнопок и комбинаций для того, чтобы нормально поиграть в DNF", — он ответил: "А зачем? Мы считаем, что чем меньше кнопок в игре и чем проще запоминается управление, тем лучше. Вы обойдетесь всего лишь 15 кнопками". Звучит обнадеживающе. Теперь о самом интерфейсе: вид в "Дюке" — строго от первого лица без возможности переключения на вид от третьего. Разработчики, опять же, объясняют этот факт тем, что "так будет лучше и атмосфернее". Ну-ну, пусть будет так, хотя, по моему строго личному мнению, было бы очень интересно понаблюдать через внешнюю камеру за Дюком, пролетающего над ночным Лас-Вегасом с jetpack'ом за спиной.

Несмотря на распространенное сейчас мнение, что долгострой — это всегда либо провал (*DukeKatana*), либо посредственность (*Anachronox*), я не сомневаюсь, что DNF взлетит на вершину чартов сразу после релиза — хотя бы из-за ошеломляющей графики. Впрочем, помоемся, что не графикой единой будет жив DNF, и что толстячок Бруссард не зря раздавал свои обещания. А перевод игры на русский язык и ее издание "1С" на территории России — еще одна причина, чтобы ждать с нетерпением. Хочется верить, что все эти четыре года 3D Realms не теряли времени зря. Как говорится, "иская *DukeKatana* — долгострой, но не всякий долгострой — *DukeKatana*".

P.S. Недавно Джордж Бруссард заявил, что сразу после релиза DNF выйдет од-он к игре "Что в нем будет" — неизвестно, все совершенно секретно. Следите за нашими новостями.

БУДУТ ЖИТЬ?

Есть другие предложения?

Один мир опережает нашу планету на секунду, а другой на секунду отстает от нее. И так они следуют один за другим, целые цепочки миров, слепые люди, ступающие по следу след в след, образуя одну непрерывную линию.

А. Саймак, "Кольцо вокруг Солнца"

ЖАНР

Action, Adventure

Разработчик: Appeal

Издатель: Infogrames

www.infogrames.com

Похожесть: Outcast

МУЛЬТИПЛЕЕР

Обсуждение

Дата выхода

Дань 2002 г.

завоевание компьютерной индустрии

Между классикой и новой лажит бездонная пропасть извечной вражды и непонимания. До сих пор с трудом верится, что Outcast, самое свежее дыхание игровой индустрии за последние пять лет, едва окупил свою разработку и тем не менее получила признание. Самое красивое, умное и захватывающее игра тысячелетия не завоевала народной любви только потому, что в ней не было пяти сотен юнитов, дирижаблей охотников и крейцеров, ракет-капачер, мультимплеера и других фантастических признаков популярности Outcast — это как яблоко-для-яблок, как художественный авангард или классическое музыкальное произведение, непонятное, но интересное, неподдающееся времени.

Отверженные

Так что же такое Outcast? Adventure — скажут сухие строчки пресс-релиза. Action — выпалит продавец компакт-дисков и закупит хурмой Настоящий, живой мир умопомрачительной красоты ответит посвященные и смогут наблюдать слезу. Никому до того не известная белгийская компания разработчиков со скромным названием Appeal удивилась со-

а гордые обладатели PII-500 играли в роскошном разрешении 512X432. Да... то были другие времена.

Во-вторых, Outcast совершил революцию социальную: жизнь обитателей восточного мира не замирала ни на секунду, все события, происходящие в игре, находились в четкой взаимосвязи друг с другом. Даже самый незначительный NPC имел свои маленькие секреты и всегда мог поддержать разговор. А таких NPC на Адельфе бродили сотни! И последняя, возможно, самая важная из революций Outcast: революция историческая. Никакая другая игра не могла поведать столь захватываю-

болотам и прачесать от потрушей в сараюшках и табах. Здесь нашлось место и замороженным в том числе поиску недостающих деталей для ремонта межпространственного челнока, и многочасовым диалогам о культуре, обычаях и религии местного населения. Это был настоящий ренессанс в мире PC-игр. Возрождение культуры, игра, а не блокбастер. Но эта культура увы, оказалась неустойчивой.

Отпусти меня в Гималаи

Не желая, чтобы вторая часть игры повторила судьбу первой, разработчики пошли на необычную сделку с советской "Симла"



Судя по всему, это не последний кадр за прошедшее время не раз болелась тебя жеренная карточкой с пороздобых кружек плака. Впрочем, спастись мир с такой фазикомией даже интереснее.

вершить настоящую революцию по всем игровым фронтам. Во-первых, революция технологическая: движок Outcast остается уникальным величием и по сей день. Воксели, древоподобие до этого в сапожной вальсе технологий, предстают во всей своей красе в виде величественных утесов, изумительных рек и поистине эпических захватов на фантастической планете Адельфа. И все это без всяких 3D акселераторов! Владельцы Voodoo 2 тихо плакали над грудой стоящих в одночасье "беспольных" железок,

шей истории, не обходя таким громадным, непреодолимым и увлекательным сюжетом. Потрясающая фантастическая новелла о путешествии в параллельный мир, в котором нашлось место для настоящих героев и предателей, любви и смерти, древних пророчеств и преданий и вполне оправданных с научной точки зрения гипотез о пространстве, времени и материи.

Ни одна деталь этой игры не была выполнена ниже, чем на "отлично". Ураганные асфальтовые вставки в стиле FPS с бешеной палубой из блостера по полчищам соседских оборотней. И также, шлопикские вылазки в тыл врага, когда ползком мы преодолевали десятки километров, уходя в непролазные

Outcast просто обязан стать при билианном проектом," — заявили они. На этот раз под грифель белых полей попали несчастливые обладатели шестиконтактного агрегата PSX2. Разработка сиквела с самого начала велась в двух направлениях: компьютерном и приставочном, причем приоритеты были равными: долго не в пазузу последнего. Судите сами: PSX-версия Outcast 2 выйдет чуть ли не на полгода раньше PC-версии, причем с изведенной до приставочного состояния графикой, вырезанными T&I эффектами и упрощенными моделями персонажей.

Собственно, как будет выглядеть Outcast 2 на приставках, вы уже сегодня можете увидеть на наших скриншотах. Да да, все верно, PC-версии картинка пока просто не существует в природе (или в Интернете, что примерно одно и то же). Однако и того, что



Две уны Адельфы... И в самом деле, такое не забывается никогда.

удалось разглянуть в мути фотоснимков с телескопа, вполне достаточно, чтобы написать неизбежное "Outcast 2 шокирует. Безусловно, в самом хорошем смысле этого слова".

А помните шумиху треклентней давности, нававшуюся с публикации первых скриншотов и прекратившуюся только после появления Outcast на полках магазинов? Такого не может быть, "очень талантливая подделка", "грандиозное неудовольствие", "чертовски глупый марочат всему миру голову", "туда ждем и мы с Васей в 3D Studio maxem". Стоит признать, что тогдашние шкатулки и правда имели мало общего с игрой — сам Outcast оказался гораздо, гораздо красивее.

Но на смену всему новому в итоге приходит проверенное временем старое Nintendo — это новое лицо нового Outcast "Воскали чрезвычайной перспективы и ги персовременны, но, увы, пока недостаточно хорошо изучены, чтобы стать основой движка столь масштабной игры" — признался за часовой чаш программисты Apple! фанатскому сайту www.outcastill.net. Кроме того было бы форменным свинством повторно обижать владельцев дорогущих видеокарт современным уровнем трехмерной акселерации — это как раз то, чего нам так не хватало тогда, в 99-м! В общем, теперь, при помощи GeForce 3, у нас будут сотни тысяч полигонов в кадре и видимый на десятки километров горизонт.

Для анимации персонажей были задействованы профессиональные motion capture артисты. Датчики движения новшеством чуть ли не на пальцы ног. Лица подопытных были подвергнуты ужасной процедуре emotion capture и надрезанные в железные маски актеры сражались подмигивали друг другу, дули губы и морщили лоб, чтобы придать максимум эмоциональности физиономиям своих компьютерных двойников.

Кроме прочего, на Адельфе появились «системы со множеством рыб, птиц и разных сухопутных тварей. Экосистема вполне себе натуральная, птицы ловят рыбу, горнокопы-

тые пасутся стадами и спускаются от хищников, гризуны с заходом солнца прячутся по норам, ночные птицы зловеще ухают в темноту а волки протяжно воют на одну из двух пун. Природа живет своей жизнью.

Приключения становятся опасным

Сюжет Outcast 2 (о котором непременно см. нашу врезку) продолжает историю о приключившихся славного морпеха, заслуженного героя нескольких войн и дважды Улукая (миссии) всея Адельфы Каттера Слейда. Лишившись поддержки таланов — не много населения — и перестав быть для них каким-то сверхчеловеком, Каттер все-таки возвращается на негостеприимную планету в поисках очередной пропащей экспедиции. Ему и небольшой группе преданных Улукою таланов, в основном старых друзей Слейда, предстоит покорить южное полушорие Адельфы, так называемую "запретную зону". По старинным таланским преданиям, там сохранились следы Древних, той самой загадочной росы сверхсущества опутавших всю планету сетью порталов "дверок" и построивших гигантские пирамиды.

Вздрбнчики строгают нас, что в новом Outcast будет уделено куда меньше внимания беззащитным сражениям в духе "не дрейфай — жиды стрейф!" Основной изюминкой является Ледяная сталь почти что стратегические перестрелки с новыми, изрядно поумневшими врагами и "скрытые" миссии о ля неизбежности Theft.

Кстати, о поумневших противниках. Представьте выражение собственного лица в момент, когда вы увидите, как во время логичной вражеской атаки вдруг открывают огонь по деревянным подпоркам и перекресткам над головой, чтобы обрушить на замученного Каттера крышу навеса. По-нашему это шок, точно. Вообще, искусственный интеллект как врагов, так и NPC будет удивлять нас на протяжении всей игры. Так, к модели "индивидуального" поведения обитателей Адельфы добавилось "социальное" звено. Учитывая укоренившееся в таланской



Научно-фантастическая RPG

дан узурпаторов, захвативших власть в империи — разве это не привычное

спавшего космическим пиратом?

- более 15 мин. 3D видео
- 2000 звуковых эффектов киноматричного качества

- 25 видов футуристического оружия
- историческая система магии будущего
- основанная на G.U.R.P.S.
- реальные погодные эффекты
- система быстрого загрузки карт
- возможность игры по сети через "Hunter Net"
- до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP



система персонажей

©2000 KRIGSOFT CO. LTD. All Rights Reserved.
©2001 "Руссофт-М". По вопросам авторства, разработки, обработки текста и коммерческого отдела "Руссофт-М" звоните: (095) 212-01-61, 212-01-61, 212-44-51.
e-mail: office@russoft-m.ru

Телефон технической поддержки: 212-97-90.
Электронная почта: support@russoft-m.ru.
Сайт: www.russoft-m.ru. Интернет: shop.russoft-m.ru.

Год выпуска 2000

ВНЕШНЕЭКОНОМИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО

Жульен 7 января 2017

1001 2000-05-01

К
Д
Л
С
Р
"Б
З
С
С

по исследователям под руководством Катвора Слейда

Провели совместные исследования и пришли к выводу, что на юго-западных и западных берегах Тихого океана в 1904 году существовал единый мир.

журналисты, техники и ограниченными силами. Этого
Мировая Федерация под командованием
её адмирала Даусона, в чьи задачи входило
охрана участников экспедиции. Че-
ре-
зультат исследования на планету при-
близил участие простых граждан Федера-
ции. Они смогут жить в таинственных городах
и работать над созданием сплитинга
разновидности, маленьких мостиков
и соединяющих наши воз-
можности. Ауростом прошёл
своими горизонтами эволюции. Бу-
дущее начинается сегодня, и имя этому бу-

Барон Рэймонд Рейнард, министр внутренних дел Всемирной Федерации

Однако ни через два, ни через три месяца от эстаблিশмента не поступило никаких вестей. После чего на Адельфу из грузовых шоттов и сотен тысяч колонистов было пущен молельный зонд с одним-единственным словом на борту.

культуре деление на касты, кланы и то и просто враждующие племена, каждый житель континента по-разному строит свои отношения не только с мистером Слейдом, но и себе подобным. Сложнее, если вы помогли одному NPC, которого люто ненавидит другой — не рассчитывайте в будущем на поимку со стороны последнего.

Спокойный клубок, над которым напевал сапог, был так уютен, что я даже еще сильнее, так о нем пристрастно стал доверчиво выслушивать суровые, как у старейших деревенских дурасиков, рассказы, представлявшие в первую очередь эпопею. Теперь они научились быть хитрыми, злопыхательными и даже немного коварными. Простой пример: если мы ругались, Катеро умудрился сделать так, чтобы одному из NPC, то таланин, не показав виду, что обиделся, начал читать Улюкоя розовые мастиные козлы. Вот спросите его: «А как пройти на рисовые поля?» — «А вы по патефонной тропке заведете вас в лагерь какою-нибудь ужасного бродяжника. Так что осторожны!» — «А в будущем, с внешними связями

2000

Второе пришествие Улюкаева, значимое на конец лето будущего года. **Appeal** уже вышел на финишную прямую. Верьте в эти байки, гнидые — они из тех немногих разбавочников, у которых есть живое блеск в глазах и желание создать настоящую Игру, а не графический тест для видеодомовых или набор мимиксов к скенелу призраков одоной трети части черт знает-чего. Шанс встретить таких людей в нынешней агроиндустрии позарез и в развороте и самоидентификации, равен шансу на любовное столкновение с мхоматом свеженьким человеком на асфальтированной дорожке городского парка.

Р.С. И последнее известие, вызвавшее не в Сети буквально перед самой оправкой статьи на верстку Лёни Мур снова в деле — вместе с ним и Московский СМУ финишески арест в полном составе с хором на сорок голосов. Так что может уже не беспокоиться об игровах Граммис 2002? — рогие меломаны Саундтрей Olusoid до сих пор является лучшей музыкой, когда-либо написанной для компьютерной игры. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Буквально застав дыхание. Такие игры становятся культовыми задолго до выхода. Помните это.

в разрозненные земли

загадочным приключениям из прошлого



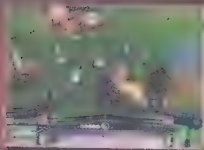
знаменитой игры Command and Conquer

игру Стратегией с большой буквы

ВРЕМЕНИ НАШИХ ДНЕЙ

Интернет

уникальных отрядов и зданий в игре.



BATTLE REALMS

Sarcastic Rebel

Retro porro@yahoo.com

И вновь продолжается бой,
И сердцу тревожно в груди.
И Ленин такой молодой,
И юный Октябрь впереди.

Warlords BATTLECRY!

ЖАНР

RTS

106A-24440

PII-366, 64Mb.

8Mb Video

Издатель: Ubi Soft Entertainment

www.bpsol.com

Разработчик: SSG

www.sagepub.com

Похожесть: War of the Wargames
WarCraft

МУЛЫНПӨБЕР

Max. rate: 1400000

Дата выхода

Recno 2002

Warlords Battlery 2 отличается от предшественника усовершенствованным движком и порой дикии до работ косметического характера. Ожидания изменения и по части искусственного интеллекта. Кроме того, игра будет приправлена новыми рациями, войсками, персонажами и заданиями. А вообще — снова звенит металл, трубит рог и ковыляет святой, снова туманные дала полыхают заревом пыкальных юнжарик. В нашей лапке опять распродажа подержанных кляй.

Сало в шоколаде

Примерно год назад на свет божий появилось нечто, что одновременно напоминало и Warcraft II, и старых добрых Warlords, и даже имело некие черты HomM. Гибрид был выведен в лабораториях SSG с благой целью распространить известный бренд на другие иг-

РОВЕ ЖОНДЫ

Прежде всего это было RTS, и все в ней было приписано древним ресурсоориентированным традициям и исповедовал религиозный финальный роад. В соответствии с канонами, каждая из сражающихся сторон располагала своим набором военных юнитов и уникальными базовыми строениями. Хотя, в отличие от большинства подобных RTS, ресурсы не надо было топить на главный склад, маленькие поля приносили. Захватывай шахты и дело в шляпе, то есть в казне. Как только шахта обозначалась, кортеж факелом носил: свет, де неужли и кланушки свои такли на тупоголовый свет, не отвлекаясь наше удивление от дел военных.

Другим основополагающим элементом в геймплейных хромосомах *Warlords Battlecry* был, так сказать, ролевой элемент. У каждой

из старон был собиравен прѣсѣщальный «искать приключенья и накопитель опыта. Герой собирал полевые и боевые артефакты, изучивая заклинания павших боеиспособность войск и, главное, переходил из миссии в миссию — «с всеми заданиями уменьшая и личным отрядом. Путешествия по карте, отъезды, шалости, находил новые селения и просто тренировался, выполняя несложные задания. Не брезгал и призовыми сундуками опыта, золотом, артефактами и боевыми зверушками. Эти ровные развлеченья разнообразили игру, ставшая легкой и ненадолго, говорить в сам-йтность проекта

На самом деле Battlestep поставила собой провину и аккумуляцию, а также использование старых компонентов в нужных пропорциях привело к тому, что Warlords эволюционировало от классических походных стратегий к поджопу Hero.

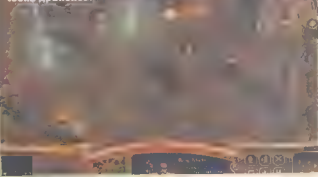
Стив Фокнер и его команда из Warlords Battlecry выйдут с чартовых небес на экраны ПК. Это по мнению продюсера игры.

Ветеринария политиком, или анжаримус с акулами

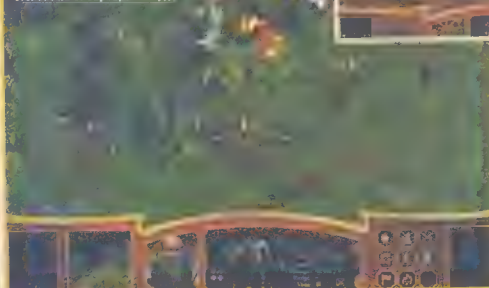
Обратим наш взор: на расставовку сил в Warlords Battlecry 2. Число противоборствующих сторон в эврейского конфликта возросло до двенадцати. Кроме известных по первой части людей, оживших мертвецов, корликов, вечно сражающихся с орками темных эльфов, нотчанин стрелы на своих лесных собратях, минотавров и простых вороборов, в игру появляются *Dark Dwarves*, *Daemons* и мистические *Fel*.

Сами по себе эти темные карлики — слабаки и трусы. Но они хорошие мастера и умеют строить

Карел Калид жана Буенос-Айреседеги кыргыздардын санын аныккан.



Зинес Батыржолу ба деченд жй
скеде, маденыйк отряд
ангелочков успошисе
отбиваетс от варварских орд



мощные осадные машины и вызывать Каменных Големов. Их жизненные ценности — богатство и нетерпеливая сила — находят отражение в их творениях и возможностях экономики.

Демоны испокон веков ищут, а ждали в них и теперь как третья сила. Их армия не была бы сильна — они присоединялись к армии одного из королевств для выполнения какого-нибудь трудного квеста или, напротив, в качестве вознаграждения за оный. Теперь же у демонов есть собственные замки и их армия может участвовать в войне наравне с силами Империи. Их цели гораздо шире, чем

тики и мирских империалистических воззрений. Уничтожить все живое и подчинить мир силой Ада — вот и все, что им нужно. Для этого демонам необходимо выполнить неминуемо трудное, но все же достижимое задание — открыть на Алтаре Хаоса портал в свое измерение. И если они этот портал так и откроют, оттуда ползут такие ереси, что у самого ясно соображающего физиономия почернеет.

О расе Fey пока известно немного. Эти толстые, лесные создания обретают древними магическими секретами и хитры на выдумки. Их юнты дельцы и трюки на тренировке совсем немного времени. Они дают чистую. Но в целом Fey больше склонны к делам добрым и полагательным, к их жизненной стезе света и даже чиста.

Одиночная кампания во второй части игры сильно изменилась. Переделаны все стратегические карты, поделенная на области в одной из которых вы начинаете свой путь. Отныне вы сами решаете, на какую провинцию следуете напасть, какую миссию пройти следующей. Завоевав провинцию, вы получаете какой-нибудь бонус. Скажем, открываете новый юнит или повышаете сопротивляемость войск магии — все зависит от завоеванной территории. В Синти кампания плочается кр. много не мало 67 миссий. Пути к победе будут совсем разными: от поджогов героев и захвата определенной зоны на карте до устранения одного из врагов или поиска выхода из подземного лабиринта. Иногда победа будет чисто экономической — например, в торговой империи Синтилии нам нужно будет накопить зную сумму ресурса за определенное время.

Самое собой, можно играть за любую из рас, а в кампании переходить на сторону противника. То есть строго запланированного финала для каждой из сторон нет, и в смысле будет несколько вариантов концовки.

Герои: питание и уход

Как и раньше, огулстеством интерес каждой из сторон представляет героя. В начале игры вы можете выбрать героя из списка или создать своего собственного. Для начала нужно определить его расу. От расы зависят четыре основных показателя: сила, ловкость, интеллект и харизма. Демоны и воровы прекрасны войн, а герои Fey физически слабы, но зато умеют быть отличными командиром. Сила и ловкость нужны прежде всего воинам, интеллект — магам, а от харизмы зави-

сит бонус к морали войск, находясь рядом с героем. Кстати, если при сокрушительных поражениях или многократном превосходстве сил противника мораль войск неизбежно упадет, они пнут в неконтролируемое бегство.

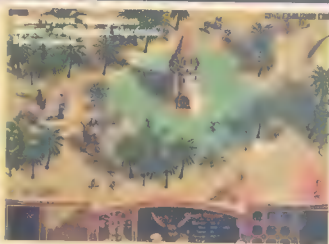
Далее — выбираем класс героя. Всего их 20, по несколько для каждой расы. Если ваш герой — вояка, то он сможет быть бойцом, рейнджером, шаманом или друидом. Демон не способен стать лекарем, то же как и вояка — торговцем.

У героя может быть до сотни развиваемых навыков, а если он маг, то сможет разучить не меньше количество заклинаний. Силы бывают разные — от боевых и разрушительных до торговых и созидательных. Например, "торговля" снижает дисконт при обмене одного ресурса на другой, "командование" поможет компенсировать природный недостаток харизмы. Комбинирование различных умений и способностей открывает широкие возможности для игрока.

Заклинания распределены между одиннадцатую сферой магии. В WB2 появятся две новые сферы — Ляда и Хаоса. Герой может специализироваться на двух-трех сферах — на все одиннадцатую его не хватит. Доступность spells во многом от расы и профессии, но они могут "не подходить" из-за посредственных умственных и физических способностей героя или просто потому, что претят его жизненной философии.

Для развития умения, изучения новых заклинаний и повышения класса героя необходимо регулярно "погребать" XP. По части их добычи изменений нет, но какие-то изобретения касательно восприимчивости героя к очкам опыта имеются. Дело в том, что в самом начале жизни нашего героя мы определяем для него специальный класс. Если выберем Normal, то герой получает обычные 100% опыта, возрождается от битвы к битве в случае предыдущей смерти и приобретает немного XP даже в случае поражения. Герой Titan получит 25% опыта сверх нормы, но побивше — не получает ничего. Bronzeback имеет 50% надбавку к заработанному XP, но, потеряв героя, ему придется перенести миссию заново. И наконец, опытный "полученный в боях Ironman", увеличится вдвое — но за это придется заплатить способностью к воскрешению. Если такой герой умирает — игре конец.

Ну что ж, с позволения разработчиков, я добавлю к этому списку героев еще один. Герой класса "Saves&Load" имеет же 200% опыта, что Ironman, и абсолютно бес-



смертен. Так или иначе, умная игра будет предупреждать вас каждый раз, когда герой попадет в неловкую. Слишком уж он ценная фигура.

Ничего о философии и философии раша

Ну а теперь — то, чего мы так долго ждали! Или не ждали? Да какая мне разница — я все равно скажу! В WB2 будет целых 140 юнитов! Чтоб мне понравится! Все как один будут классно анимированы и недурно озвучены. Разработчики доработали часть существующих юнитов и добавили несколько десятков новых. Среди них попадаются весьма оригинальные образцы. Например, костяная катапульта мертвецов, которая стреляет всевыми черепушками, или goishooter орков — тот вообще живыми гоблинами на врату пупит. Ему даже в цель попасть не обязательно. Приземлившись, эти десантники сами начнут крушить и корчить все, что под руку попадется. Дальше — больше. Каждая сторона может обзавестись Титаном — уникальным созданием не имеющей силы и способностей. Как и герои, юнты набирают опыт, получают плюсы к показателям и даже медали.

Также разработчики устроили ряд изменений геройской части WB. В пылу битвы некогда было отдавать приказы отдельным юнитам, особенно магическим. Эта проблема решена с помощью системы контроля поведения. Теперь вы сможете устанавливать для юнты степень агрессивности, а также указывать ему, какими заклинаниями пользоваться.

Разнообразие составов войск, увеличение списка заклинаний и возможностей героя, разработчики дают игроку возможность выбирать из бесконечного числа тактических решений. Но это не значит, что нас вынудят гонять "хитрой" стратегией.

и брать врага измором. Алфатест показал, что наиболее выгодная стратегия — это наступление. Да-да — отчаянная экспансия без памяти о потерях и тылах. Комбинируя разные юнты и грамотно используя особенности ландшафта, полководцы авантюристы смогут найти не один путь к победе.

По части AI тоже ожидается некое переименование компьютер не так оценивать степень опасности и концентрировать сил в секторе, который он намеревается атаковать, использовать обходные маневры и напасть на плохо защищенные зоны, грамотно использовать ресурсы. Возможно, это избавит нас от глупых периодических сумасшедших побегов, спланированных скрытой "подкарой" глупостями машины.

В WB2 сохранится знакомый "вид сверху", но ландшафт, эффекты, анимация юнитов и строений выполнены на порядок качественнее. Отныне юнты будут оставлять следы на песке и в снегу, пускать рбь по воде.

Кроме одиночных кампаний, к игре прилагаются редактор миссий и папоситы готовых карт. Редактор обобщает все простым в управлении — любой игрок сможет за полчаса нарисовать свою собственную карту.

Последнее впечатление

Я согласен, что иногда из двух старых рубашек вполне можношить новую, но пытаться сделать это дважды — дело зачастую неблагоприятное. В любом случае, WB2 будет просто новой версией предшественника — заново покрашенным забором, качественно исполненным повторением пройденного.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Скоро SSG издает еще один боевой клич. А уж затыкать уши или нет — дело ваше.

"Орлины" впер напор издали повос... "Центр внимания" не...
 следование наших авторов...
 брине произошли изменения. Newswriter Nights...
 вводу. Пусть сидит, одумает...
 обидчиков мы выбрали...
 Губляю он не держится против...
 любил говорить товарищ Бария

А вот наст...
 иставки...
 материалы, послесл...
 что на сей раз нам удастся излупить мерзавца, и дароме вы наконец-то получите альбомы с лучшими в мире картинками
 Все статьи...
 и тогда к нам на огонек, быть может, заглянет ваш любимый Sid Meier's SimGolf. Ну что, по... почему бы нет?

MASTER OF ORION

Псмит
psmith@nn.ru



И мы тут копаемся в сид-майеровских археологических изисках, утратив подобающую бдительность, мейлоры, силиконы и прочие друзья космического адмирала уже совсем близко. Их уже подвергают унизительной процедуре бета-тестирования. Правда, не публичного

Мир, труд, май

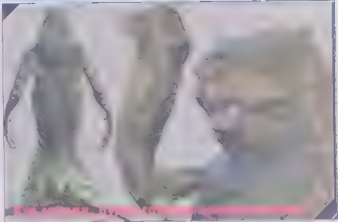
Мам суят, что мы не будем более ссамолично указывать планетным губернаторам, какой именно сарай и где возвести. Впрочем, сейчас это модно. Вопрос в другом: не пожалеем ли мы об их инициативе? Игроки уже почували недобро, и господа из Quicksilver Software услакомили стратегов право единолично распоряжаться планами жилищного строительства: ва никто у них не отнимет!

Гораздо интереснее другое: что делают с системой дипломатии. Еще в Master of Orion I оно было намного более гибкой, чем свойственно стратегиям даже в наши дни

Кому и двигать вперед благородное дело дипломатических стратегий, как не обитателям далекой и загадочной звездной системы Орион?

В ответ на вопросы общественности инженеры нагуманоидных душ живописуют картины совершенно трехмерных дипломатов, которые вещают что-то там током на родном языке с синхронным переводом. Завоново, но на суть дела, пожалуй, не влияет. Гораздо любопытнее другое признание: в игре будет действовать всегалактический Сенат (дальнейшее развитие идей из Sid Meier's Alpha Centauri?), в котором можно бороться за контроль над теми или иными направлениями междугалактической деятельности, например объявлять вето на использование ужасного неконвенционального оружия, изобретенного вашими соседями. Пользительно, что и говорить. Передовую росу можно заблокировать разнообразными постановлениями, а она уж пусть выкручивается, как зноет. Рискуя при этом навлечь на себя гнев "мировотворческих сил" всея галактики.

Вообще, в предыдущих частях игры было очень трудно остановить того, что уже вышел вперед. Фактически, игра заканчивалась задолго до победного экрана, и по меньшей мере половина процесса сводилась к методичному отстрелу диссидентов. Игроки наблюдали дисаионизм, и вот перед нами результат



Миленькие радости

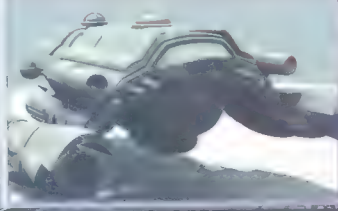
усиление роли Сената, санкции на крупные империи. Кроме того, сиперьер берут своего рода "подходящий налог" — чем крупнее держава, тем больше надо ей чиновников, тем медленнее исполняются приказы, тем больше отчисления на инфраструктуру. Неплохо бы еще, чтобы она распалась под собственной тяжестью, как Союз нерушимый, но на этот счет авторы игры высказываются уклончиво. Видимо, мятежей и сепаратизма мы дождемся только в четвертой части.

Усилили и возможности дипломатической победы. Помимо всеобщих выборов, можно, оказывается, взрастить в своих рядах наследника орионовской династии и убедить всех, что он — подлинный Чам. Это отличается от выборного пути, вот что интересно.

Боясь невидимого фронта, конечно, то позволял выбирать миссию заранее, до отправки в тыл врага. Приятно. А то, бывало, тратили, тратили время, силы и деньги, а потом твои супертир-ли, заплошивает "Важу курятник на планете Мелые Зигуны. Возврат или кур посчитать?" Или, в лучшем случае "Проник в научный центр землян. Что же лелеет чаресседелников или чертежи братьев Черепановых?"

Кстати, а научно-технический прогресс. Отныне прогресс на учий и технический — не одно и то же. Можно развивать теорию, а можно — практику. Разные расы, по-видимому, будут

Вот сейчас в текстуре его оденем — и пошлем Орион сторожить.



Делать вид, будто уполномочен заглянуть...



делать разные практические выводы из теоретических изысканий. Что из этого следует — пока не ясно.

У нас появились новые отличные философия. Или — религия. Например — монотеистическая, политеистическая, поклонение духом предков, призраков, или уникальная Единственная

в своем роде. Влияние идет на внутреннюю и внешнюю политику, на отношения с соседями. А также к системе ценностей. Так же и проповедовать "диким племенам". И сгенерировать эту философию можно будет вручную по частям, а не просто выбирать из списка.

Можно же сами выбирать, какой режим игры — то, что будет традиция, созерцание или богатство [3], честь или хитрость, ограничение или свобода, патрионизм или правосудие. Конечно, красные оранжевые уши "Альфы Центавра" видны

каждому. А еще авторы решились научить игроков к мысли о том, что война должна иметь четкую цель, а не просто "вести к мировому господству". Кажется, есть надежда, что такая трактовка стратегии (игра реализованная только в Europa Universalis) войдет



Помит

psmith@nn.ru

Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Bethesda Softworks
Дата выхода:
Второй квартал 2002 года
Системные требования:

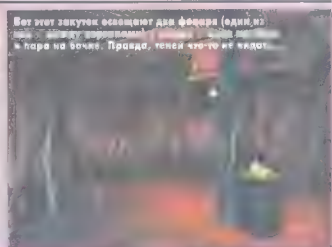
Едва ли выход Morrowind станет

одним из главных событий 2001 года, как обещали мы в восьмом номере, но потому лишь, что его выход перенесли на конец весны 2002 года. Упомянув, правда, что, если случится чудо, может быть, успеет и к маю. Причины стандартны, каждая долларовой культуры "добы поддержать марку безукоризненности наших продуктов, мы

Сам себе режиссер

Ну а пока уточка информации о грядущем шедевре идет четко от-

меренными дозами. Опубликовали список боевых умений, клинок, топоры, колья, ударное оружие, щит, доспех средний и т.п. щель, ремонт доспеха, отлетка. В общем, ничего неожиданного. В основном же компания предпочитает подогревать воображение красотами графики. И есть чем! В активе разработчиков два десятка разных переносных источников света: лампы и факелы всех сортов и родов, свечи, факелы. Не говоря уже о заклинани-



Вот тут закурят освещают два факела (один из них — это факел). Правда, теплее, чем в реальности.



и и о стационарных источниках вроде уличных фонарей или костров. Прием: костер имеет способность то разгораться, то гаснуть, а фонарь раскаливается. Нетрудно представить, что слезы на глазах обладателей "всего лишь" GeForce 2, когда они будут отключать все эти чудеса.

Предположения о том, что в Morrowind боями надо будет ухитряться попадать в щели брони, разработчики не подтверждают. Да, они испытывали и этот способ, и более традиционный, и решили, что ничего интересного в попытке "попадать по пальцам без перчатки" нет. Кому же непонятно, как нам зацеловать от тапки отца собственные пальцы.

Но гораздо интереснее — боевая система (безусловно, для RPG инноваторская даже с этими оговорками) и не своеобразная механика роста уровня (не умения зависят от уровня, а уровень — от умений), а сама идеология серии The Elder Scrolls и ее воплощение в Morrowind.

Не секрет, что в последние годы жанр ролевых игр четко разделился на две группы. Одни игры тяготеют к жесткой или стратегической и сводятся к избиванию монстров. Icewind Dale, PoD, Radiance, Throne of Darkness. В других четко выписана сюжетная линия, постоянно идет общение с персонажами. Baldur's Gate, Arcanum, Wizards & Warriors, Planescape Torment.



Чтобы погрузить игрока в виртуальный мир, разработчики этих самых "дружок" стараются написать как можно более красивые диалоги, придумать неординарные сюжетные ходы и так далее. Но что при этом делать с интерактивностью? Ведь если игроку дать свободу, он может и не пожелать поддерживать эти заманчивые сюжетные идеи. Значит, придется его ограничить. Оставить ему не один вариант прохождения, конечно, но несколько. И вот тут.

Игры серии The Elder Scrolls всегда славилась совсем иным подходом. Основная идея разработчиков — "пусть игрок сделает себе

историю сам, а мы дадим ему широкий мир, гуляй — не хочешь".

Но ведь авторы Baldur's Gate и прочего "эпизистима" также не лопатом щи хлебали. Не от хорошей жизни решились они урезать волеизъявление игрока. Пусть ключевых у них немного, зато каждый — шутунчик, а каждому можно рассказывать приятеля! А там, где задочки создаются автоматически, и количество у них тоже соответствует. Наш железный друг, увы, далеко не гений художественного слова.

Так что Morrowind все ждут не только из-за сногосшибательной графики, а еще и потому, что

очень любопытно: каким же будет новый ответ Bethesda на заднюю о свободе действий для игрока?

Безудумно повторять схему Doggerfall у авторов желания, по видимому, нет: во всяком случае все гораздо отнимает прорисовываются "штучно", подземелья тем более, персонажи вроде как тоже. А дальше?

Кое что из разработчиков поговаривали, что в Bethesda действительно над тем называемым "виртуальным театром." Другими словами, они хотят научить городских NPC ходить друг к другу в гости (а не просто сплываться от дома к дому), в магазины, бо-

тать друг с другом и даже, может быть, записываться в ополчение и идти войной на соседей — без участия игрока. Конечно, модная речь от этого не очень выиграет, зато как забавственно сюжет Предательства, что будет с типовой схемой равной игры если сильные мира сего откажутся сделать хоть что-нибудь без помощи главного приключенца из далекой страны Замониторинг?

Посмотрим. По крайней мере, звуковому ряду нам не обещают мимикрию, что тем, что это просто невозможно. "Гипска не запомнят нам имени вашего персонажа". Но только ли в этом дело?

Strike

strike 1@mailto.ru

Жанр: 3D Action

Издатель: 3D Action

Разработчик: Infopoint

Дата выхода: Начало 2002 года

Системные требования:

Не объявлены

За прошедший месяц купные легенды: по хлпам выдвинули из себя информацию о грядущем шедевре, сумели не сказать почти ничего нового. Молчит рассылка новостей, остается лишь воспользоваться "официальными каналами". Слухи о партнерстве игры на другие платформы не подтвердились: разработчики продали сквозь зубы, что поасобной крамолы у них и в мыслях не было. Игра разрабатывается только для PC.

Пушки в пикси

Из новых свежих стало известно, что разработчики усиленно трудятся над расширением арсенала. Из доселе невиданных динозавров появятся Leech gun. Судя по описаниям, эта пушка-волкер будет высасывать из врагов жизнь. Эдакая многоцелевая оптика —

и себя подчинить, и вражку ослабить. Никуда не денется альтернативный огонь. Тот же Leech gun в альтернативном режиме будет замедлять врагов. Общее количество пушек увеличилось до 15. А если учесть еще и альтернативные огни. Судя сами — один Grenade launcher может стрелять простыми гранатами, осколочными, с газом, фугусными, EMP (мгновенными для разрушения аппаратуры) и некими "статическими" гранатами, которые будут погружать всех в родные поражения в статическое (не мудствуя лукаво, сделав вывод, что это есть уверенность в "замороженности").

Враги не только понимают — в плане вооружения они не охаживаются далеко позади иг-

рока. К примеру, у расы скордажи на вооружении появится MindCaw. О предположении этой клешни остается только догадываться, но выглядит

А вот и старым знакомым. Обратите внимание на проробавку!

она весьма и весьма грозно.

Кстати, из старых врагов остаются скордажи и останутся. Правда скордажи всех разновидностей. Старички ворпалды тоже есть в списке, но летать они уже не будут. А вот позабытые с фокусниками-титанами и жезлами больше не получится. Честно говоря жаль.

В геймплее появятся деления на миссии. Непонятно — нас что, хотят лишить чудесного единства сюжета? Впрочем, разработчики заверяют, что вся игра будет пронизана единой сюжетной линией. О геймплее первого Unreal достаточно рекомендовать: зовите поаваться миссии по захвату баз ("Target successfully bombed"), по скордажированной атаке ("Go-go-go!"), по спасению заложников ("Hostage down!"), зскорту ("VIP has been escaped").

Также обещаны миссии в стиле stealth/буриные анлодсменты перебежками брошенным несвежим продуктам — смотрите кому что нравится. Но дело Thief и Deus Ex, как видите, живет и побеждает.

Между миссиями игрок будет отдыхать на орбитальной базе "Атлантик", оценивая трофеи и пе-

реваривая очередную порцию сюжетной линии.

Мультитиплер не забыл. Кто-то поговаривает, что в том приловуль ольф-версии мультитиплер был доступен, но было "всего лишь слегка передавать вара". Издеваются. Но продолжим — обещан новый режим для сетевых баталлий, где игроки будут сражаться за контроль над планетой, артефакты чужих рас и тому подобные ценности. Звучит весьма многообещающе. Будет воюсо использоваться нанотехнологии для усовершенствования оружия, создания защитных полей, конструирования ловушек, стационарных пулеметов. Очень напоминает Tribes или Team Fortress, только в более углубленном варианте.

Теперь о самом приятном: господо, готавте апрель к весне 2002 года. Ибо именно эта дата названа датой релиза. Минимальные системные требования перестали вызывать инфортеты: после тотальной оптимизации движка минимумом стал PII-450 с GeForce 256 GTS и 128Mb оперативной памяти. Остается многозадачником кашлянуть, принять позу лотоса и продолжить ожидание игры.

Наемники собственной персональной Красной — даже бляки играют не шлемо.

WARCRAFT

Олег Полянский

god@igromania.ru

Жанр: RTS/RPG

Издатель: Blizzard

Разработчик: Blizzard

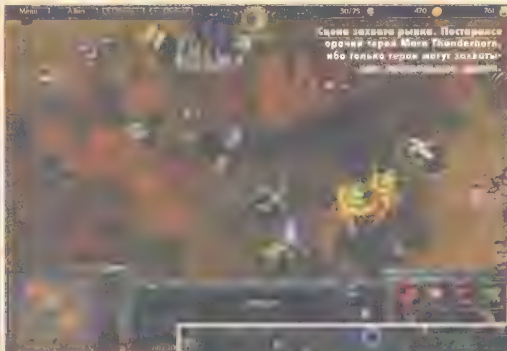
Дата выхода: Первая половина 2002 года

Системные требования

Необходимо: PII 400, 64Mb, 3D уск

Рекомендуется: Не объявлены

Недавний фанат с разработчиками Warcraft III оказался весьма содержательным. Группа Blizzard-дояв под предводительством Раба Пордо разра-



Сцена захвата рынка. Постерассе
орочни героя Мага Thunderbolt,
ибо только герои могут захватить

вала ценные сведения направо и налево, время от времени подбрасывая фанатов шокирующими и сенсационными заявлениями. Детальной мозаики стало существенно больше, и они начали постепенно складываться в целостную картину.

Большие победы малыми силами

На первом месте у нас, как всегда, герои. Как вы знаете, их приходится равно по три на каждую расу. До недавнего времени считалось, что найм героев требует расхода не только золота, но и ресурса под названием "каменная мана". Но Роб и его друзья решили, что добывать одновременно золото, камни маны и лес будет слишком сложно для игрока, после чего эзотерический для вселенной WC ресурс был немедленно отпущен на свалку истории. Осталось, таким образом, лишь традиционные золото и древесина.

Упадение из игры каменной маны тут же отразилось на способе найма героев. Отыные ваш "первенец" будет приходить под бой барабанов, не требуя абсолютно никаких денег. Вы просто выбираете в начале игры любого из трех героев — какой больше понравится. Второго героя можно будет призвать на службу уже за деньги и не раньше, чем ваше главное здание будет пропоянчено до второго уровня. Ну а третий герой приходит после того, как ГЗ достигнет третьего уровня. Таким образом разработчики стимулируют игроков к скорейшему развитию базы. Очевидно, как только вы призвете последнего героя, эта стимуляция благополучно прекратится.



Катапульта орков поджигает
подорожную, пытаясь вбить Азалию
вдаль от огня через деревья.
А подорожная пока не умеет и не
узнается.

Но было бы преступлением скрыть, что как раз в области развития базы Blizzard собираются изменить традициям жанра — которые, впрочем, они сами некогда и установили. Большие армии и затяжные войны — не для WC3. Игрок должен действовать как мощный решительный, и чтобы ему в этом помочь, злодей-дизайнеры решили ввести лимит на добычу ресурсов. Как только вы накопаете определенное число юнитов, приток ресурсов автоматически изменится. Условно говоря, крестьяне, ранее приносящие в козну 100 единиц золота за одну "ходку", начнут приносить 50. Если ваша армия увеличится еще до какого-то предела, то наконец обнищавшие пелзанти будут наполнять свои мешки лишь на четверть — до 25 единиц. Но стоит вам растерять в бою, скажем, половину воинов, как добыча золота вернется к исходно высокому уровню. Огромные поля и дивизии из WC2 и StarCraft канут в небытие,

а в WC3, как и обещалось, нужно будет посвящать себя именно тактике боя, а не бессмысленному накопительству. Словом, долгой Плещиных!

Вероятно, во все та же цепля более оперативной постройкой базы разработчики пошли на такой финт: ошесточено рубящего лес крестьянина можно будет в любой момент направить в ГЗ, куда он принесет с собой равно столько дерева, сколько успел нарубить. Это весьма удобно — во втором WC очень раздражала необходимость ходить, пока пелзанти вволю наедаются на лесопале и смогут внести в древесный фонд стандартную рабочую норму.

Кстати, у нежити добытниками леса являются големы, которые рубят быстрее крестьян и которые гораздо сильнее их. Прошлого, и стоят они по дорожке, но зато из големов можно будет быстро собрать небольшой отряд и обрушиться на противника стремительным рашем, пока тот еще копил деньги на борозки.

Имущественный вопрос

После долгих дней тестирования геймплеев и тягостных раздумий разработчики решили увеличить до шести количество слотов в инвентаре героя. Раньше их было всего четыре, но практика игры показала, что герой с четырьмя предметами/артефактами в кармане напоминает корякю на чемпионате мира по бегу: слишком много желаний и слишком мало возможностей. Вот шесть предметов — то да, здесь уже можно развернуться.

Сведения о том, какие бывают предметы, уже не первой свежести, но в контексте — интересные. Все предметы в WC3 разбиты на три категории: постоянные, заряженные и одноразовые. С первыми все ясно: как купили их у бродячего гоблина-торговца или на рынке, так и гонимые с собой, пока не захотите обменять или продать. Такова, например, Корона Власти, позволяющая подчинить себе любого вражеского воина, или Камень Прозрения, дающий возможность обнаруживать невидимых юнитов противника. Заряженные предметы исчезают, стоит применить их несколько раз и израсходовать все заряды. Одноразовые артефакты превращаются в лишак после однократного использования — это, скажем, всем известные Бутылочки с маной или Книга Знаний, повышающая на единицу уровень героя.

Кстати, если вы заметили, Blizzard склонны цитировать собственные идеи, некогда реализованные в StarCraft. Например, те же юниты-невидимки или Нова Троллей, откуда тролля-окаютники кидаются топориками, — аналог старкранового бункера.



Фэн-чат закончился вопросом о том, когда же наконец появится бета-версия игры. Сами бы рады узнать, ответили разработчики, прилагаясь мол, все усилия. Но все же я хотел бы завершить текущий выпуск WC3-новостей, как говорится, на оптимистичной ноте. Композиторы Blizzard начинают отдельный саундтрек для каждой расы. Четыре расы — четыре шедевра музыки. Слабо угадать мелодию?

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC

Игорь Савенков

hottm4@yandex.ru

http://hottm4.narod.ru

Жанр:	TBS/RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	3DO
Дата выхода:	1999
Системные требования:	
Необходимо:	P-200, 32MB
Рекомендуется:	PIII-400, 64MB

Предлагаю пережить героические касты. Раньше мы касались "Герои" и "Монстры", теперь поговорим непосредственно о сражениях. Здесь тоже незначительные изменения, которые можно считать чуть ли не революционными.

Геройские выходы

Догодаться о том, что намечаются глобальные изменения тактики, можно уже на основе того простого факта, что герои собственной персональной иконой на поле боя. Первая мысль — надобно их охранять! Поэтому у монстров появится новая специализация — телохранители. На эту должность будут отбираться самые "толстые" медлительные особи — все равно такие твари не поддаются для коротких атак (последуют разве что к шлопанному разбору). Особенно актуальной станет охрана хрупких мотов. Но и с защитой тиги-героев тоже придется поплатиться голову. Тут ситуация из рода "и хочется, и колется, и мамо не вели". Хочется, конечно, чтобы герой помахивал своим мечом, ведь для того он и вступился. Среднепрекрасный тиги-герой будет по силе примерно равен черному дракону — как тут не воспользоваться его мажорой. На ведь подлин враг возмечто-

ет завалить в первую очередь именно героя, набравшись на него всем войском. Так что тиги-герой станет своеобразным "передвижным центром", вокруг которого будут кружиться вся его армия. При этом геройские бонусы получат только те воины, которые находятся в пределах "командного радиуса" (определенного, кстати, уровнем опыта Tactics).

Защите героев поспособствуют еще два обстоятельства. Первое — поля боя значительно увеличились, так что враг несколько сможет дождаться до вашего героя. Второе — это защита от вражеских стрел и камней и флиппов. И здесь на выручку придет телепортация: если между стрелками и героем находится хотя бы один воин, то на героя нельзя стрелять.

Просто крах

Ушел в прошлое давний девиз всего "геройского сериала" — "кто смеет, тот съел". В Heroes IV нападающий отряд уже не имеет преимущества первого удара: атакующие и защищающиеся будут наносить друг друга умуками ОДНОВРЕМЕННО. Так что теперь какой-нибудь дракон, налетающий на толпу крестьян, обязательно поплывется за свое деяние бедные людишки стигнут, но перед смертью успеют ахнуть десяток колпий под ребро чуднику.

Однако из этого правила есть и исключение — это воины, обладающие способностью First Strike. Такие воины всегда будут первыми, даже когда кто-то нападает на них. Причем, помимо традиционно сильных калейников и чуть более сильных ковалеристов, способностью

Судебно-медицинский процесс в суде первой инстанции.

First Strike развятся драконы големы (Dragon's Golem) — это настоящие монстры 4-го уровня (максимального в Heroes IV), обитающие в замке Academy. Способность First Strike приобретут и герои, развиваясь по линии Combat. Возможно, будет и орфейский/заклинания, дурьющие этот прекрасный талант. Так что карта "First Strike" обещает стать козырной в Heroes IV.

Очередность хода определяется уже не так, как прежде. у него выше Movement, тот и ходит раньше. В Heroes IV раньше ходит тот, у кого выше характеристика Move, которая, вообще говоря, никак не связана с Movement. [Movement по прежнему определяет дальность хода]. Например, у тропида Hostle=6 и Movement=6, а у костяного дракона Hostle=5, а Movement=12. Тропида сможет пойти раньше, но только на 6 клеток, тогда как "пригрозившийся" дракон махнет вдвое дальше.

Мораль и удача в Heroes IV работают по-другому, уже не давая таких больших бонусов. Возросшая мораль теперь только повысит Hostle, на никак не повлияет на Movement и не даст дополнительного халважного хода. Удача же сможет уныбнуться только защищающейся стороне, наполювнив снижая наносимый ей урон.

Наконец, появляется такая интересная вещь, как артиллерийская дуль. Сие означает, что если обстрелили стрелковый отряд, то он в допуге не останется и автоматически ответит обидчику огнем.

Досадная осада

Осадная тактика также немало изменится. Собственно, информации об осаде очень мало, и нет даже ни одного скрипта, иллюстрирующего этот процесс. Однако доподлинно известно, что никаких серьезных машин типа катапульт у осаждающих и баллист у защитников замка уже не будет.

Теперь атакующим придется

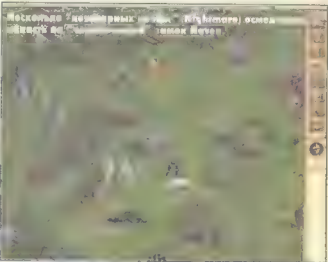
ломиться через узкие ворота замка, вокруг которых и защитит сена. При этом защитники замка получат преимущество в аиде возможности бить "через стены" (то есть как бы поднимаясь на стены замка). А если заблаговременно отвести стрелков в специальные башни (Archer's Towers), то они оттуда смогут поглотить врага огнем (на монер прежних баллист).

В ожидании... Heroes 3 1/2

Увы, "Герои" в очередной раз отожжены — на этот раз до марта 2002 года. Все это очень напоминает историю с Heroes III: те тоже постоянно откладывались и выжили окурят в марте. Так что будем надеяться.

А пока что давайте поиграем в Heroes 3 1/2. Так называется неофициальный оддон, разработанный группой энтузиастов "Полоника" в названии появилась не зря — Heroes 3 1/2 выходит за рамки обычного аид-она, в который, как правило, только добавляется парочка новых замков, ряд новых монстров и артефактов и т.п. словом, некое принципиально новое. А в Heroes 3 1/2 разработана очень модная система скриптов, позволяющая в корне изменить геймплей в зависимости от фактических действий. сюжет будет развиваться по той или иной линии. К сожалению, острый дефицит журнального места не позволяет подробно расписать прелесть этого аид-она. За подробностями о Heroes 3 1/2 обращайтесь по адресу: www.h3n1.narod.ru и <http://heroes.diospora.ru/hmm3/addon/>. Оттуда же можно будет скачать полную версию кампании "Wake of Gods" для Heroes 3 1/2, выход которой намечен на 20 ноября 2001 года.

Р.С. За самыми последними новостями следите в "Геройский Уголочек" по адресу <http://hottm4.narod.ru>



4x4 Evo 2

Жанр: Симулятор внедорожника
Издатель: GOD Games
Разработчик: Terminal Reality
Платформы: 4x4 Evo
Системные требования: PII 300, PIII-600,
64/128/64 Mb, 16.5/27/32 KHz
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Продолжение сим-ча эвэ внедорожников

Как играть ➤ Если первая часть мало на кого могла произвести впечатление, то вторая вполне на это способна. Помимо стандартных Quick Race, Time Attack и Free Race (свободная езда по территории), в игре появился полноценный режим карьеры. Мы покупаем машину (ассортимент огромен — на каждую фирму приходится около десятка автомобилей) и отправляемся либо на задание либо на миссию. Первый режим напоминает NFS — есть лиги, которые открыты для игрока, и есть такие, до которых он еще не дорос. В режиме миссии вам дают некое задание — например, доставить груз в определенный населенный пункт. За успешное выполнение платят. Плюс на каждой карте

можно найти секреты. Подзаботов, покупаем новую машину — и так далее.

Rulezzz ➤ Присутствует уйма заманчивостей для автомобиля. Интересные территории. Подвижная, что называется, музыка. Приятная графика. Хорошее впечатление производит физика, особенно игра подвески внедорожника.

Suxo ➤ Графика мало изменилась с времен прошлой части, на все же с появлением компьютера — видно, что разработчики движка разработчики особо не занимались. Физика тоже, хоть и производит приятное впечатление, но малость не дотягивает до Insane.

Что еще ➤ Оказывается, джип может забраться на холм почти любой крутизны — вот уж не знал.

7.5

ДОЖДАЛИСЬ

Неплохого сиквела

Deadly Dozen

Жанр: Action/Combat simulation
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
Платформы: PII 300/Pi 4
64/32 Mb 3D ун
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Работы из rFusion вечерами очень любил играть в Commandos. Они с нетерпением ждали второй части, но поскольку разработка одной затянулась, они решили сделать своих "Коммандосов", да не простых, а чтоб в "полном 3D".

Как играть ➤ Deadly Dozen представляет собой доморощенный полуклон Commandos в 3D. Нам поручают миссию в тылу противника. Мы собираем команду "спецов" и идем на дело. На миссии может быть несколько заданий. Карты очень большие, врагов много, убивают быстро. Специализация четкая нет, но у каждого персонажа есть набор параметров, который определяет его степень пригодности в различных ситуациях. В результате получаем помесь экшена с кастрированными Commandos.

Rulez ➤ Довольно занятная идея. Интересные и разнообразные миссии.

Suxo ➤ Графика слабовата. Музыка не вызывает никаких эмоций. Кстати, помните начальный ролик в Commandos 2? Тот набор документальной хроники под патронажающую музыку? Так вот, разработчики Deadly Dozen он тоже позаимствовали, и они решили сделать такой же. Диктор здесь зачитывает довольно похожий текст, практически на том же фоне и тоже под музыку. Но не получилось — подвели диктор со своим голосом и композиторы rFusion, которые, как ни тужились, не смогли ничем подобным оживить Commandos.

Что еще ➤ Несмотря на общую реалистичность игры, здешние персонажи умудряются таскать уйму оружия и снаряжения.

5.0

ДОЖДАЛИСЬ

Будь разработчик посложнее, глядишь, и дождался бы.

Hundred Swords

Жанр: Action/Combat simulation
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
Платформы: PII 300/Pi 4
64/32 Mb 3D ун
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Фирма "Cero", которая задвинула на производство приставок и целиком переквалифицировалась в разработчика игр, наступают на рынок PC.

Как играть ➤ Hundred Swords — RTS, но RTS не простая. Я не специалист по консолям, но игра выглядит как порт с приставки, хотя, возможно, "Cero" просто не хочет расставаться с выработанным стилем (ну, фирменные пикси в менюшках и т.д.). Перед нами анимированная RTS с ослепительными тактиками. Четыре королевства сражаются между собой. В каждом королевстве есть свои герои, вокруг которых вертятся лики закрученных сюжетов. У каждого героя есть набор параметров и своя армия, которая участвует в сражениях. Если все герои погибнут, игра автоматически заканчивается. Есть в игре и стандартные для RTS постройки (башни и прочее). А в целом — игровая система очень новаторская и раскрывает потенциал.

Возможно, в следующем номере журнала расскажем в трех, дав полноценное review. Возможно — но не факт.

Rulezzz ➤ На фоне остервенения S&C-шобана игра смотрится весьма выигрышно. Все очень непривычно — совсем иной подход к геймплею. Отличный, по-анимешному закрученный сюжет. Приятная музыка.

Suxo ➤ Игра получилась довольно специфической. Разработчики не то чтобы сложно, но много считают своим фактом, что нужно в чем-то разбираться. Графика почему-то работает только в режиме 640x480, что еще раз подтверждает предположение о портировании. Хотя, в принципе, положение спасает анимация.

Что еще ➤ Текста в игре довольно много, особенно диалогов. Так что придется потратить довольно много времени на чтение.

7.5

ДОЖДАЛИСЬ

Не ждала никто, да и не стоило, наверное. А вот попробовать можно.

Moon Tycoon

Жанр: Экономическая стратегия
Издатель: Alamy Entertainment
Разработчик: Jago Entertainment
Похожесть: Серия Tycoon
Системные требования: PII-300(Рх-600),
264Мб 16/32Мб 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе > Очередная игра, приплывшая к нам на волне "тикуномании".

Как играть > Было такое древняя игра, ко Moon — клон SimCity, действие которой происходило на Луне. Moon Tycoon — прямой его потомок, но перенаправленный под концепцию Theme Park. Для начала мы должны основать колонию на Луне, затем обустроить ее и только после этого открыться для приезда поселенцев. Чем лучше колония, тем больше она привлекает жителей. Затем мы можем строить различные дополнительные налоговательники. Постепенно планка поднимается, появляются новые здания и т.п.

Rulezz > "Лунная ориентация" — очень сильно хваляется на влекательности. Если вы любите строить, то вам понравится эта игра. Это вам не очередная бизнесовая возмутка. Работает от-

мосферность всего происходящего — на горизонте маячит Земля с Международной Космической Станцией на орбите, а вокруг самой Луны летают многочисленные спутники, якобы благодаря которым мы и имеем возможность наблюдать за колонией сверху и крутить камеру так, как нам вздумается. Много построек, интересный геймплей.

Сух > Графика, хоть и 3D, но по нынешним временам не блещет — все выглядит примерно так, как в планетарной части Imperium Galactica 2. В качестве музыкального сопровождения идет довольно темная, но приятная и вполне достойная музыка.

Что еще > Помимо повседневных дел по устройству колонии, игра предлагает еще и добывать сырье, которое потом можно продавать на рынке.

дождались > Tycoon'a с примерно оригинальными идеями. Зато на Луну

Ominous Horizons:
A Paladin's Calling

Жанр: 3D Action ● Издатель: N'Lightning
Разработчик: N'Lightning ● Похожесть: Catechumen ● Системные требования: PII-300(PII-450), 32/64Мб, 16/32Мб 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе > Перегруппировка крайне неудачного прошлого года экшена Catechumen от той же N'Lightning.

Как играть > Вы будете сражаться на переломе — библейский экшен! По сюжету злые силы стоили так называемую "Пеню Библн". А в опциях можно выбрать различные виды Библн! Да, приколы. Геймплей прост, как две копейки. Авторы с претензией заявляют о наличии элементов авантюры, но, знаете, как-то незаметно это. Да, в городе тут и там тусуются жители, которые могут что-нибудь сказать при приближении к ним, но это так редки, что на слабенький зюпх adventure — никак не "элемент".

Rulezz > Наш герой находит очень оригинальное применение своему священному мечу: вместо того, чтобы рубить им всех

в колушту, он испускает фойерболы из его рукоятки! — типично оригинально.

Сух > Можно уже было догадаться, какой он большой. Давно спустя год не изменился, а он [еще] что Catechumen не видел год назад был не красивее первого. И Tech Звук беден, озвучка на трюку. Дизайн уровней выполнен в лучших традициях шедевров от ValuSoft — куческий, с четкими границами и выпирающими переходами. Зато на фоне всего этого убожества выделяются фигурки персонажей — при разговоре они двигают губками.

Что еще > N'Lightning уже не реиграли в Quake — боковой стрейф здесь позволяет перепрыгивать с одной стороны улицы на другую.

дождались > Экшена для религиозных фанатиков.

Schizm:
Mysterious Journey

Жанр: 3D Action ● Издатель: Project 3 Interactive
Разработчик: UK Avalon, Defail
Похожесть: Myst, Riven ● Системные требования: PII-300(PII-600), 64/128Мб, 16/32Мб 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть и
Сколько CD: —

В основе > Мистическое произведение польских игровых разработчиков по сценарию австралийского фантаста Т. Доулинга.

Как играть > Сам и Хаина, за которых вы играете по очереди, попадают на планету Аригус, буквально напичканную артефактами инопланетной цивилизации. Надо раскрыть тайну исчезновения ученых из лаборатории — а заодно выяснить, куда исчезли инопланетяне. Геймплей напоминает Myst'овский — вид от первого лица, дискретные передвижения, борьба с разнообразными puzzles и ни единой живой души на локациях.

Rulezz > Невероятно красивая графика — такой гибрид Босса и классического Myst. Плюс хорошая музыка — поглядеть и послушать приятно.

Сух > Без математического склада ума, абсолютного слуха или, в конце концов, саюченца бороться с "инопланетной" логикой польского производства сможет далеко не каждый. И совсем уж немногие захотят потратить на пять(!) компактв, на которых вольготно разместился Schizm.

Что еще > Есть две версии игры — полная, требующая DVD-привода, и "пожатая", для обычных CD-ROM. Естественно, сжатие отразилось на качестве графики — а это лучше, что есть (было) в игре. Если уж вам приспичит поиграть в Schizm, берите лучше DVD-версию CD-ROM'овскую по сравнению с ней выглядит бледно.

дождались > Полкан Босса, оживших на экране монитора. И совсем немного — коммюнистической игры.

Search
And Rescue 3

В основе ➤ Продолжение популярной серии симуляторов гражданского вертолета "очень, теперь стоит говорить "гражданских вертолетов", ибо к ярко-красному HH65 Dolphin в третьей части добавились еще SH3 Sea King и BK117. Кстати, последний уже выступил в роли бы самостоятельной игре Medicopter 177 2, о которой мы говорили в предыдущем выпуске "Кратких обзоров".

Как играть ➤ Если вы видели обзор Medicopter 177 2, то дальше можете не читать S&R3, как и две предыдущие части (и еще две части Medicopter 177), является симулятором спасательного вертолета. Получив задание по списанию очередного беспилотника, мы направляемся к месту происшествия. Там забираем пострадавшего и отвозим куда нужно (например, в госпиталь). Полеты очень реалистичны с точки зрения физики, игра симулирует погоду, а также ее предсказание, возможность впол-

ДОЖДАЛИСЬ?

Уже в третий раз.

Жанр: Симулятор вертолета ● Издатель: Global Star Software ● Разработчик: InterActive Vision ● Похожесть: S&R 1-2
Системные требования: PII-300
P II-600, 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

ную поработать с бортовыми приборами и инструментами (лебедка том, фары и прочее) вертолета.

Rulezz ➤ Как и раньше. В первую очередь бросается в глаза крайне необычный геймплей. Разработчики заготовили богатый ассортимент миссий. Как я уже сказал — в S&R3 появились два новых вертолета. Музыки нет — и не надо.

Сух ➤ Вещь открываю на любителя. Графика устарела (ассажиров в виде "бревен", бедноватое оформление пейзажей), но здесь это не главное. Слишком мало изменений для новой части.

Что еще ➤ В свое время "Dorpus" выпустил русскую версию S&R2 под названием "Ночи и тишины-2". На диске вместо красного Dolphin была изображена целая стая свирепых "Алашей". Всем было смешно, кроме пользователей.

7,00

PREMIUM

Silent Hunter II

Жанр: Симулятор

Сколько CD: 1

В основе ➤ Продолжение отличнейшего симулятора подводной лодки.

Как играть ➤ Silent Hunter II — симулятор субмарин, но не сверхсовременного атомного, как это было в недавнем Sub Command, а дизельной подлодки. Время действия — Великая Отечественная. Так что забыть о ракетных пусках, прыжках из-под воды и дорогостоящем компьютерном оборудовании, а лучше представьте себе шум грохочущего на пять миль дизельного двигателя и скрежет обшивки, не выдерживающей давления даже на относительно небольших глубинах. В области геймплея придумать что-то новое довольно сложно (нашел цель — утопил ее) — все и так уже давно придумано. Истории. От разработчика же зависит точность ре-

ДОЖДАЛИСЬ?

Жар медленно, но терпеть "всплывает".

Главное теперь — не утонуть.

лизации уже придуманного. В данном случае она очень высока.

Rulezz ➤ От первого до последнего мет Байта. Отличный геймплей, игра открыта для всех желающих научиться управлять субмариной. Интересные миссии. Графика гораздо лучше, чем в Sub Command, особенно в том, что касается реализации моря, прова, модели некоторых кораблей и самолетов оставляют желать лучшего. Меняется погода — в шторм всплывшую лодку аж накрывает волнами! Музыки, естественно, нет, а вот звуковое оформление просто беспрободно.

Сух ➤ Разве что стартовый ролик. **Что еще** ➤ К игре прилагается приятно оформленная энциклопедия

9,00

PREMIUM

Ski Resort Tycoon II

Жанр: Экономическая стратегия

Издатель: Act vision Value ● Разработчик: Cat Daddy Games ● Похожесть: Ski Resort и другие Tycoon ● Системные требования: PII-300(P II-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb видео
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Продолжение успешного прошлогоднего Ski Resort Tycoon, который отличался от других игр о горнолыжных курортах.

Как играть ➤ В плане геймплея Ski Resort II мало чем отличается от всей линейки Tycoon. Постройка курорта начнется с выбора участка. В дальнейшем вы сможете приобрести генератор, постепенно расширяя свое хозяйство, превращая его в шикарный горный курорт. Здесь вы сможете строить отели, рестораны и сдавать их в аренду. Всевозможные типы лыж и сноубордов, обучающие навики и кружные партиями разлетаются горячие хот-доги. Единственное, чем выделяется Ski Resort II — это возможность в любой момент испытать свой курорт в деле. По одному шапку машин вы можете переместиться в любую точку карты и проко-

титься по толчке что изготовленности трасс.

Rulezz ➤ Очень хорошая реализация. Большое количество самых разнообразных построек, широкие возможности по изменению 3D пейзажа. Отлично проработана атмосфера беззаботности — игра в Ski Resort, вы просто отдыхаете. Этому во многом способствует приятная музыка и грамотное звуковое оформление.

Сух ➤ 3D, хоть и присутствует, но реалистично довольно убого. С другой стороны "гемблирование" здесь глубоко впитано и воспринимается скорее как бонус. Самый главный сакс — это то, что многие пользователи уже потеряли горла, а в том числе и в самом первом слуге.

Что еще ➤ Честно говоря не знаю, сколько еще Tycoon их будет — уже даже проработаны сценарии, а все никак не успокоится.

8,00

PREMIUM

ДОЖДАЛИСЬ?

Одного из лучших Tycoon'ов последнего времени.

Star Wars: Galactic BattleGrounds

Жанр: RTS ● Издатель: LucasArts
Разработчик: Ensemble Studios
Пожесткость: Age of Empires
Системные требования: PII-300 (PII-400),
64/128/Мб, 8/32/Мб Video ● Мультиплеер
Английский, локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Две

В основе > Ребята из LucasArts почитали "Игроманию" и увидели мое замечание о том, что Age of Empires можно переделать под любую войну. Им очень приглянулась эта идея, и они решили сделать войну с участием вездеходов. Ей-богу, сочиняла те строки, я никоим образом не думал про "Звездные войны".

Как играть > Качество роди LucasArts решили поручить делать AoE по вселенной Star Wars тем, кто сделал сам AoE — то есть Ensemble Studios. Не учли они одно: у Ensemble и так своих дел полно, а от подобной работы им отказывается, не имеют на это сил. В общем, сделали парни то, что от них и требовалось, — AoE во вселенной SW. Взяли оригинал, поменяли на-

звания, перерисовали спрайты. И назвали это Galactic BattleGrounds.

Rulez > "Звездные войны" — rulez!

Suxoox > На самом деле, это даже не AoE. BattleGrounds может вызвать только ушмешку. Шесть сторон, которые отличаются друг от друга разве что спрайтами. Миссии оригинальными не могут быть по определению — тут ES уже давно и полностью себя исчерпали. Графический движок AoE2 еще во время выхода игры отдавал ностальгии, а сейчас, говорю, смеяться хочется.

Что еще > Дарт Вейдер в игре просто угорный! Слыш, новорочи-ваются, когда смотришь, как он се-бя ведет на поле боя.

1,5

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не знаю, как вы, а лично я этого и ждал.

Supercar Street Challenge

Жанр: А. Д. ● Издатель:
P. D. ● Разработчик:
P. D. ● Пожесткость:
С. D. ● Системные требования:
С. D. ● Мультиплеер: In. ● Сколько CD: 1

Мультиплеер In. ● Сколько CD: 1

В основе > Еще одни бедолаги решили сотворить нечто похожее на Need For Speed.

Как играть > Геймплей, как и само игра, тут до безобразия. Выбираем один из десяти концепт-каров и отправляемся гонять по трассам в известных городах мира (Порки, Лондон, Моноко, Рим и т.д.). Как правило, много общего с реальными прототипами эти трассы не имеют, а корректность употребления названий городов как-то оправдывает лишь уникальные архитектурные сооружения — которые, впрочем, тоже лишь весьма отдаленно похожи на прототипы. В игре присутствует редактор машин, но волевым, ничего толкового в нем сделать нельзя, а во-вторых, никакого влияния на поведение машины ее форма не оказывает.

Rulez > Хорошо сделан стартовый ролик. Suxoox > Все, начиная с меню и заканчивая титрами. Графика просто ужасна. Фильм, это ужаснее, а если быть точнее, то ее просто нет — рулишь машинкой вправо-влево, и все дела. Трассы — пятилетний ребенок такое на бумаге рисует, выискивая пошлость. Противники тупо едут по одной и той же траектории. Динамики не больше, чем в MS Flight Simulator. Адреналина, впрочем, много по пути (скорости больше).

Что еще > Если вы действительно интересуетесь уличными гонками, то дорога вам на www.streetracing.ru, а вообще не за дискон с этой игрой. Там за те же деньги кассету с звездами купить можно, посмотреть которую гораздо интереснее, чем играть в SSC.

0,5

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Да. И больше нам не надо.

Tennis Master Series

Жанр: Симулятор тенниса ● Издатель:
M. ● Разработчик:
M. ● Пожесткость: Серия Roland Garros
Системные требования: PII-300 (PII-500),
64/128/Мб, 16/32/Мб Video
Мультиплеер: Локальная сеть
Сколько CD: Один

В основе >

Roland Garros

Как играть >

Tennis Master Series

Rulez >

Tennis Master Series

Suxoox >

Tennis Master Series

Что еще >

Tennis Master Series

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшего сегодня симулятора тенниса.

8,0

РЕЙТИНГ

Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear – Black Thorn

В основе > Сотворили однажды в Red Storm тактический шутер с гордым именем "Payday-6" (Rainbow Six), и имел он успех. И понравился это Red Storm, и сделали они add-on Eagle Watch. Он тоже имел успех. И тогда решили они сделать еще add-on, но побольше и чтоб как отдельная игра был. Назвали Rouge Spear, ... история умалчивает о количестве add-онов, выпущенных для Rainbow Six: Rouge Spear, зато я предлагаю рассмотреть самый последний из них.

Как играть ➤ Неужели вы думаете, что как-то по-новому? Разумеется, нет! По-прежнему получаем задание (миссии нынче девять), обычно описываемое в брифинге как "ситуация с злодейчиками", выслушиваем разных умных советчиков и отправляемся планировать операцию. Дело это кропотливое, но интересное. При желании

ДОЖДАЛИСЬ?

Надеюсь, в последний раз.

Zoo Tycoon

В основе ➤ Обычный Тусооп, где вам предлагается построить зоопарк и стать его директором. Родной жанру изометрический вид, разбитая на клеточки целина и максимальная прибыль как смысл жизни.

Мамки — это живые вольеры для диких зверей. Мы — оставим людей кушать в колдобе зоопарка — оставим людей кушать в колдобе зоопарка. Потом накормить гостей пищи гамбургерами, покаты на слоне и обменять остатки их денег на футболки с пандой и пластиковых крокодилов. Чтобы заманить в зоопарк посетителей, мы купим животных, строим для них вольеры и клетки, создаем подпольным нужным микроклимат: кому выжженное пустыню, кто — тропический лес, кто — тунду, кто — тошнотный кошмарный зоопарк и в уборщицах, а также людей, чтобы посетителя было интересно. Далее строим миниатюрную сеть эскупиных и зловещих, где у-

ДОЖДАЛИСЬ ?

Бездарный клон. Если вы хотите получить то же удовольствие за меньшие деньги — купите мо-мо.

“Тупые Пришельцы”

В основе игры — концепция «стаи» Stupid Invaders, где во главе доминирует Проунышка, а за ним следуют стайеры. В игре вы играете за Проунышку, а стайеры — это враги, которых вы должны уничтожить.

[illegible]

ДОЖДАЛИСЬ ?

Теперь в Si и второй раз приятно поиграть!

Жанр: Tactical combat simu at on ● Издатель: Ubisoft ● Разработчик: Red Storm ● Похожесть: Rainbow Six, его сиквелы и одноклассники

Системные требования. Pk: 300(P II 500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск. ● Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

можно воспользоваться заранее заготовленным планом. После этого отправляемся на задание, где благополучно очищаем объект от присутствия террористов и спасаем заложников.

Rulez ➤ **Rainbow Six** — вот это был рулез! A Black Thorn в наше время может вызвать лишь легкую ухмылку. Несмотря на новое оружие, бойцов и миссии

Сухах ► Жадность еще никого до добра не доводила. Несерьезно все это — графика еще во времена первой части устареет, а уже больше трех лет прошло. Во всем остальном — все тот же R6 со всеми его недостатками, плюсами и минусами.

Что еще > Хором играем в Tom Clancy's Ghost Recon Читайте ревью в следующем номере!

Жанр: Жанр:

1 диск:

Рок:

Сколько CD:

Сколько CD:

тавшие люди могли бы перекусить и отдохнуть. Можно построить несколько стилизованных аттракционов и пару магазинов. Нопоследок — посадить ряд стриженных кустов по бокам главной аллеи, а на входе поставить фонтан с тюленем. Все, режьте ленточки.

Rulezzz ➤ Весело, когда «бьет» плотоядный зверь. Жалко, людей не «бьет». Пингвины тоже классные

Суха ➤ Дюпотошная графика и целый букет досадных идиотизмов, особенно по части анимации и поведения животных. Самые главные — в *Zoo Tycoon* чертовски скучно играть

Что еще? Не все виды животных и строений доступны сразу — нужно проводить исследования. Животные разноможутся в неволе, и потомство можно продавать.

Издатель, Ub Soft
Разработчик, Xianyu/Nw
Пожелость, Stand I
Сиг. ванные требования
Скачать CD

Результаты Г

[illegible]

ПРОГНОЗ НАЧАЛА
НОВОГО

TOPIKA

CIVILIZATION III

ЖАНР

Стратегия

Издатель: Infogrames Interactive

www.infogrames.com

Разработчик: Firaxis

www.firaxis.com

Пожожесть: Civilization II, Call to Power II

Сайт Игры: www.civ3.com

Виктор Лекс, сайт, Интернет

Рассказывать об известных, именитых и королевских всеобщей симпатией играх очень тяжело. Это примерно то же самое, что попытаться прочесть лекцию о взаимоотношениях полов в клубе профессиональных игроков. Все равно что учить Шумовера, где у него в боковой руле, а где педаль газа. Равносильно послышке письма с советами по дизайну в e-mail Артемия Лебедева. Более того, мне почему-то кажется, что частый геймер просто не поймет и не оценит мою просветительскую попытку. А некоторые, я уверен, воспримут ее как прямое оскорбление и обвинение в померстве.

Бывают игры, заслуги которых перед индустрией компьютерных развлечений настолько

велики, что просто не могут быть кому-то неизвестны. Уверен, что любой из наших уважаемых читателей если не играл, то уж точно слышал о серии Civilization. Единственное исключение, которое можно принять и понять, — это справко с печатью. «Последние 10 лет находился в коме». И единственное пояснение, которое вы от меня можете услышать, звучит просто и лаконично: «Civilization III — это пошаговая стратегия». Здесь точка.

КТО ЧИТАЕТ ПОСЛЕДНИЙ?

Civilization III — это, несомненно, новая игра. Однако чтобы по-настоящему оценить все ее величие и самодостаточность, вам просто необходимо

знать всю серию в лицо (или хотя бы вторую часть). Если вы не играли в первую «Цивилизацию», если не видели Civilization II/Alpha Centauri и не знакомы с ответвлением «безотцовщины» Call to Power (делалась на Сидри Мейером), то

То в общем-то ничего страшного. Просто некоторые моменты, способные вызвать сильнейшие эмоции у опытного игрока, оставят вас равнодушными. Это не так плохо и тем более не фатально. Просто радость узнавания заменится радостью познания, да несколько дольше будете осваивать игру. Утверждение «я не смогу играть в Civilization III» потому, что не играл в Civilization II в корне неверно и подпадает под дурный пессимизм. От себя хочу добавить, что если бы перед мной поставили четкий вопрос — с какой из «цивилизаций» стоит начинать начинающему геймеру, то я бы, не задумываясь, рекомендовал бы именно Civilization III.

Ровно пять лет понадобилось Сиду Мейеру и разработчикам из компании Firaxis, чтобы выпустить в свет третью часть игровой эпопеи. И потому перед знакомством с игрой у меня возник ряд вполне законных вопросов.

— Как далеко и как глубоко

удалось им продвинуться в нелегком процессе совершенствования? — Насколько сильно изменился геймплей третьей части по сравнению со второй?

— Проведена ли работа над ошибками, и заслужило ли Firaxis право ставить на коробку с Civilization III лейбл «totally new»?

И, если скотать все эти вопросы в один тугон канок и тщательно выжать воду, то — «Что же конкретно изменилось?»

Русские и Римляне в IV и V тысячелетии

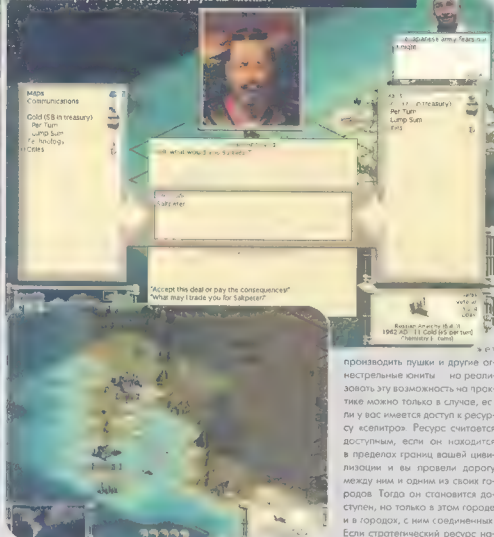
Первое, на что обращаешь внимание, — это небольшие, но очень важные и, на мой взгляд, правильные изменения оклентов. В играх серии Civilization никогда не было чего-то и пророботанного сюжета. Каждый раз, начиная игру, вы сами творили свою историю и историю своего народа. В Civilization III разработчики решили немного подкорректировать этот момент и поставили акцент на уникальности сходов из рас.

Вы начинаете игру, уже имея в распоряжении два технологических усовершенствования и два Civilization Strengths (или трейты, то есть характерные преимущества данной нации, всего их шесть). К примеру, у русских это технологии Pottery и Bronze Working, а также трейты Exporterist и Scientific. Кроме этого, у каждого народа есть уникальный юнит, дающий значительное преимущество в определенных эпохи и в определенных боевых ситуациях. Для русских это козак (хорош как в нападении, так и в защите, мобилен и в средние века фактически решает исход любых сражений). А для американцев самолет F-15 (не бидели, однако).

Воли боевые единицы более не привязаны к своему городу и не используют его ресурсы (и единичный производств, они же production shield). Теперь финансирование войск осуществляется напрямую из козны. В зависимости от государственного строя (и некоторых юнитов или вообще всех) может быть



Институции истинных ценностей немыслимы на японском территории. Другое государство имеет неадекватную цену и требуют вернуть им их.



Алексей министерство культуры?

Раздвинуть границы территории в Civilization III можно двумя путями (при этом один не исключает другого). Первый — это «путь мечей, означенный войной, смерть, брачную слезу и ужас на лицах врагов. Второй — «путь самосовершенствования: тихий и интеллигентный, наделенный на «культуризм» науки и захват соседей при помощи дружеских обзятий.

У каждого города есть свой собственный показатель «культуры», от которого напрямую зависит область влияния данного населенного пункта. Нормализовать эту характеристику можно с помощью определенного рода зданий — таких как «храмы», «дворцы», «коллизии» и т.д. Каждое здание добавляет сколько-то очков «культуры» за каждый ход. Как только в городе накапливается определенная сумма очков (10, 100, 1000, 10000, 20000 и т.д.), граница его влияния становится шире.

Общий показатель «культуры» вашей нации складывается из показателей всех подвластных вам городов. С помощью него определяется принадлежность спорных территорий. К примеру, когда границы вашей и какой-нибудь другой цивилизации пересекаются, то происходит проверка, у кого показатель культуры больше. Если у вас больше, то территория отходит к вам, если нет — то увы. Кроме этого, высокий показатель «культуры» хорошо влияет на население захваченных городов и облегчает дипломатические переговоры. Иногда пограничные города, восхищенные степенью вашей «культурности», могут добровольно перейти под вашу просвещенную руку. Что характерно, на политической обстановке это никак не сказывается. То есть цивилизация, которой этот город принадлежал ранее, абсолютно не обижается и не горит пылу усмирить коварных ренегатов (а зтодно и вас бомбежками или высадкой десанта).

Нынче в школе первый класс вроде института

Дерево технологий Civilization III разбито на четыре эры: «древность», «средние века», «индустриальная эпоха» и «современность». Переход из одной эры в другую происходит

равно нулю. Как следствие, у игроков появилась реальная возможность набирать и содержать действительно крупные военные формирования.

Почем апельсины, дорогой?

Полностью упразднена система торговли в том виде, в каком мы знали ее в Civilization II и Call to Power II. Никогда коронови больше строить не надо. Торговые отношения между вашими городами завязываются автоматически — стоит только проложить между ними дорогу, построить порт или аэропорт. Упразднено возможность торговли едой — и помощь голодающим городам «материальной» уже нецелесообразна. Сделки между цивилизациями стали частью системы дипломатии и в значительной мере зависят от вашей сиюминутной политической ситуации.

Целью торговли, как и раньше, являются ресурсы. Они также претерпели серьезные измене-

ния. Все множество материальных и геологических ценностей поделено на три класса: «предметы роскоши» (шелк, драгоценности, вино и т.д.), «стратегические ресурсы» (железо, серебро, уран и т.д.) и «бююсы» (золото, рыба, мясо, пшеница). Про первые скажете особо ничего, так как основным их предположением является подъем настроения у жителей. Если город получает доступ к тому или иному «предмету роскоши», то часть (одна или более) горожан приобретает статус «счастливца» или «довольного». Чтобы «возглаждать» данным видом ресурсов, нужно соединить его дорогой с ближайшим городом.

Со стратегическими ресурсами все несколько сложнее — они являются необходимым условием для «постройки» определенных родов войск и играют очень важную роль в торговле и дипломатии (первая причина всех войн). К примеру, ваша цивилизация уже освоила технологию производства пороха и мо-

производить пушки и другие огнестрельные юниты — но реализовать эту возможность на практике можно только в случае, если у вас имеется доступ к ресурсу «серебра». Ресурс считается доступным, если он находится в пределах границы вашей цивилизации и вы провели дорогу между ним и одним из своих городов. Тогда он становится доступным, но только в этом городе и в городах, с ним соединенных. Если стратегический ресурс находится на незанятной территории, то вы можете построить на нем колонии, искусственно раздвинув границы вашей территории и тем самым получив над ним контроль. Месторождения стратегических ресурсов случайным образом появляются на карте после соответствующих исследований (ресурс «серебра» появляется после «открытия» пороха и т.д.) и могут столь же случайным образом исчезнуть. Если на вашей территории отсутствует тот или иной ресурс, его можно заполнить посредством дипломатии, военных действий или культурной экспансии.

Банюсы влияют на экономическое состояние городов, в сфере влияния которых они находятся. К примеру, золото каждый ход добавляет 4 денежных единиц в казну, а пшеница увеличивает на 2 единицы производство еды. Чтобы использовать «бююсы» ресурс, нужно, чтобы он находился в сфере влияния города и чтобы к нему был пристроен рабочий.

Одно из чисто эстетических нововведений Civilization III. Теперь не только из руин городов можно любоваться с высоты птичьего полета.



Финальная ветка дерева технологий.

после исследования всех (ну или почти всех) доступных технологий. При переходе соответствующим образом меняется внешний вид городов на карте. К примеру, в «средние века» здания отображаются в готическом стиле, а в «современности» — это уже небоскребы.

Как руководитель, вы должны определить, какой процент дохода каждого города будет тратиться на научные исследования. Чем больше денег, тем быстрее и эффективнее трудятся ваши ученые. Ускорить прогресс можно с помощью постройки специальных зданий — «библиотека», «университетов», «исследовательских лабораторий» и т.д.

В отличие от второй «Цивилизации», захват городов больше не приносит бонусных технологий, и заглупить их можно только самостоятельно или с помощью дипломатии. К примеру, вы можете обменять нужное вам изобретение на деньги или полу-

чить бесплатно у более слабой цивилизации, в качестве дивиденда к договору о перемирии.

Консенсус, дискурс, мультимедийный диалог и другие прелести дипломатии

Разработчики наконец перестроили устаревшую линейную систему ведения переговоров. Теперь важным фактором успеха любого дипломатического хода является ваша репутация. Это очень важный и комплексный показатель, зависящий от вашей военной, культурной и технологической мощи. У оппонентов наконец-то появились зачатки интеллекта и последовательного мышления. К примеру, если вы без объяснений разрываете мирный договор и коварно начинаете военные действия, то будьте уверены, вам это припишут. Любой ваш шаг на политическом ристалище имеет далеко

осажденный, униженный и разбитый наголову враг вел себя так, как будто не я, а он владелец мощной армии, способной в момент сломить любое сопротивление и стереть враждебную цивилизацию с лица земли. К примеру, в Call to Power II, когда я уничтожил и рассеял по карте огромную Американскую империю, ее руководитель вел себя точно так же, как и до потери всех своих городов (у него осталось только один). Гордец отказывался отдать жалких 20 запозных в обмен на спасительный для него (и невыгодный для меня) пакт о перемирии.

В Civilization III, слова Сиды Мейеру, такого абсурда нет. А трезво оценивает ситуацию и пытается первым начать диалог в случае военных неудач. Или, наоборот, побед. Поверженный враг не стучит себя палкой в грудь, а покорно делится казной, технологиями и ресурсами.

Также хочу отметить нововведение, коснувшееся срока действия дипломатических актов. Теперь любое соглашение действует в течение 20 ходов, по истечении которых может быть прекращено или продлено. Исключения составляют только мирные договоры, которые действуют вплоть до объявления войны.

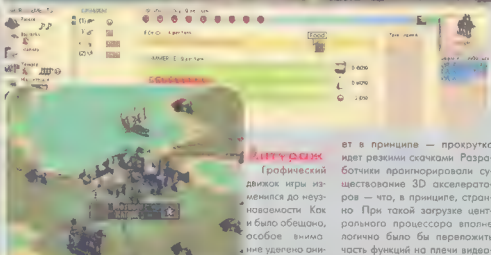
77 чудес света

В Civilization III традиционно используется проверенная система Чудес Света или Wonders. С помощью определенных Wonders здесь можно получить преимущество в очках культуры, увеличить скорость исследований, уменьшить затраты на содержание армии или получить репутацию великого дипломата и отца народов.

Многие исследователи могут выглядеть не враждебными, а скорее снисходительными. Они захватили два населенных пункта. Равно как и вы, и им, возможно, будут интересны все игры.



Вот так теперь выглядят окна городского менеджмента.



Москва, столица нашей родины. Если присмотреться внимательно, то можно заметить метро «Люблин» и здание редакции «Игромании».

Свежий струей является разделение всех «Чудес Света» на «великие» (Great) и «малые» (Small). «Великие» являются уникальными и могут быть построены только одной нацией и только один раз, а «малые» доступны побой цивилизации (правда, тоже только один раз).

Большинство Great Wonders мигрировало из второй части игры, и нововведения в основном коснулись перечня Small Wonders, где появились такие полезные постройке, как Intelligence Agency, Battlefield Medicine и т.д.

Теперь, глядя на карту, вы с точностью можете сказать, что это за юнит и какой нации он принадлежит. Солдатики научились двигаться и охотно это демонстрируют, если их какое-то время не беспокоит.

В пущую сторону изменился ландшафт, став более реалистичным и красочным. Однако при этом был сделан шаг назад — значительно упрощена система терраформинга. Если в Civilization II за загрязнение окружающей среды мог измениться рельеф берега, то в Civilization III меняются только тайлы карты. Значки, обозначающие степень загрязнения, какие-то незначительные и несмелые.

Работает движок так, как будто находится на последнем издыхании и вот-вот скончается. Плавный скроллинг карты отсутст-

ет в принципе — прокрутка идет резкими скачками. Разработчики проигнорировали существование 3D акселераторов — что, в принципе, странно. При такой загрузке центрального процессора вполне логично было бы переложить часть функций на плечи видеокарты.

Интерфейс игры заслуживает твердой пятерки. Наконец-то мы избавлены от необходимости продираться через множество окошек и многочисленных менюшек. В левом нижнем углу — мини-карта, в правом нижнем — краткий рапорт о ситуации (строй, год, количество денег в казне, технология в разработке и т.д.), в левом верхнем — три значка (для перехода в главное меню, открытия цивилизации и вызова экрана с советниками). Просто, элегантно и очень функционально.

Все важные элементы геймплея свалены в виде ссылок, быстро переносимых на нужную страницу в цивилизации. Если вы вдруг подыщете характеристики и способности какого-нибудь юнита, то просто щелкните по нему правой юнтовой мышью и выберите пункт View Civilization entry.

У каждого юнита теперь появились панелька с кнопками, наглядно демонстрирующими действия, кото-

рые он может выполнять. При этом все кнопки снабжены хинтоми и могут вызываться с помощью комбинации клавиш на клавиатуре (думаю, опытные цивилизаторы это оценят).

Музыкальное оформление игры просто виртуозное. Майка лидера, принадлежавшая до этого Call to Power II, перешла в руки Civilization III. Такой атмосферной, ненавязчивой и мелодичной музыки я еще не слышал. Звуковые эффекты также неплохи и уверенно держат ланку. Хотя они присутствуют больше номинально и многообразия не смущают, зато добавляет надежности.

Сид опять

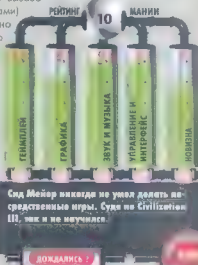
(отвечает на вопросы)

Если вы настоящий фанат серии и все описанное мною в статье было вам понятно и близко, то, думаю, этот текст вы дочитаете уже на пути к ближайшему компьютерному магазину. Разумеется, вам необходима эта игра, однако хочу предупредить, что в конце вас может ждать небольшое разочарование. Геймплей сократился на порядок по сравнению со второй частью, а «совершенная» эра оставляет неприятное впечатление незавершенности.

Если же вы новичок и хотите познакомиться со знаменитым игровым сериалом, то Civilization III может стать отличным стартом. Это виртуозно сбалансированная стратегия с нарочитыми затягивающим геймплеем, неплохой графикой и удобным интерфейсом. Не жанровая революция, а всего лишь гениальный шедевр. ■

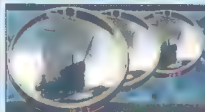


Юнит Саянск — твердость и сила. Российский Император. В качестве прототипа использован гомеровский персонаж Тарас Бульба.



Сид Мейер никогда не умел делать посредственные игры. Судя по Civilization III, так и не научился.

ДОЖДАЛИСЬ!



Patrician II

СЕРИЯ STRATEGY

...но в настоящее время современные состояния нежны нечестным путем. Карл Маркс

ЭВАНР Транспортировка стратегий



Издатель: Strategy First/ 1C
Разработчик: Ascaron Software
Пожестки:
Сайт Игры:

МУЛЬТИПЛЕЕР
Пок. сать, Мультитрог

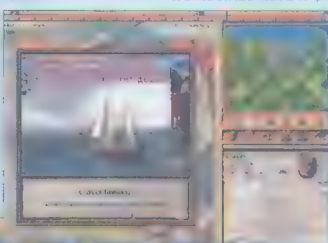
Patrician II можно назвать идеологически продолжением старой транспортной стратегии Merchant Prince о венецианских купцах. Но "продолжение" сделано на качественно новом уровне. Игровой процесс напоминает Transport Tycoon и еще больше — описанную в козопрошлом номере "Манин" стратегию Trade Empires. Строим корабли, продаем, покупаем, развиваем промышленность. Попутно решаем и другие задачи, например, приобретаем благосклонность населения с тем, чтобы быть избранным мэром.

Но! (именно так — с восклицательным знаком). В этой игре, а отличие от Tycoon'ов и Trade Empires, есть сражения, в том числе и с конкурентами, реализованные в духе незабвенных "Pirates!" Сида Мейера. Правда, абсорбционный бой проходит без вашего участия — шашкой или ралликой помочь не удастся. Жаль. Но и того, что есть, хватает для поддержки во время игры высокого уровня адреналина и мозговой активности одновременно. Согласитесь, такое сочетание встречается нечасто.

Расклад

Поскольку геймплей Patrician II был детально рассмотрен в предыдущем выпуске, позволим себе сосредоточиться лишь на деталях. Само собой, наиболее существенных.

Интерфейс игры традиционен для стратегий. Карта трех масштабов (весь мир, часть мира, город), окно "радар" спрова вверх, информационные окна, управляющие дие кнопки.



Отчетность по сравнению с Trade Empires не в пример лучше (хотя до уровня Europa Universalis не дотягивает). Можно посмотреть графики развития стоимости компании, грузооборота, вместимости судов, сравнить себя с конкурентами. Правда, непонятно почему на один график можно вывести только четыре кривые, хотя конкурентов должно. С этим можно смириться — гораздо хуже то, что отчетность в начале игры страдает с ошибками. Смышно, но так. Если вы после двух игровых месяцев попытаетесь представить отчетность за квартал, вам IAKOFO покажут: "Все так и в команду разработчиков стратегий надо включать нормальных финансистов. А то неудобно получается."

В игре вам будет противостоять конкуренты — патриции (а также NPC — мелкие купцы, у каждого из которых по одному кораблю класса шнява. Большая часть шняв при-

ласе самым выгодным бизнесом. Иметь один крайер (именно крайер — самый быстрый, это очень важно), можно за месяц заковать десяток пиратских судов и сканозно себе бодать. В связи с этим позволю себе дать ряд советов, на примере которых будет показано игровое механика.

Корабельная артиллерия (баллисты и катапульты) в начале игры бесполезна. Ваша цель — захватывать суда противника, а не топить их. Основное средство для этого — abordaz. Значит, надо нанять как можно больше матросов, вооружить их мечами и пиками и, назидая на не очень эффективный пушечный огонь, потогнать, цеплять его abordazными криками.

Но противник будет стремиться избежать. Купцы убегают от пиратов даже при большом численном превосходстве. Поэтому самое главное — это правильное возмездное положение кораблей перед началом боя. А оно точно такое же, как было показано на карте. Поэтому отговаривать надо на встречных курсах и желательно по диагонали (так убегающему супостату придется проделывать большой путь до границы хадратного поля, и у вас будет больше шансов его догнать). Ну а если отступит, измените курс, пусть догоняют, созда при таком раскладе вы почти всегда сможете уйти от погоня.

Корабли в XVI веке были в основном парусными, поэтому ход боя сильно зависит от направления ветра. А оно меняется от раза к разу, значит, не ленитесь спрашивать перед боем и перезарядку. А так при надобности.

Часто легче бывает нагнать врага не по прямой, а по дуге, обогнувшей х ветру. При этом корабль противника заворачивает против ветра и замедляется. Например, если противник на западе от вас и дует северный ветер, начинайте двигаться на запад-юго-запад. Противник повернет на северо-запад и потеряет скорость.

После захвата корабля на него переходит определенная часть команды в зависимости от соотношения классов захваченных судов. Если суда одинаковые, то уйдет половина экипажа. Поэтому после двух-трех успешных захватов вам придется снова прикидываться белой овечкой и возвращаться в ближайший порт для пополнения экипажа.

конкурентов в боях. Идея — не только сражаться, но и торговать. Хай, Морские, ну, что-то-то-то...

надлежит именно им. Зачем так сделано — приятно. Мелкие купцы — это резервуар ресурсов, необходимый для поддержания в анамнии в стационарном состоянии. Кроме того, из этого ресурса можно черпать для пирата одиноко грузеюя зня во проста подарок.

Пираты и бои

К сожалению, пиратство нарушило баланс игры. Она оказа-

Как правило, вы начинаете игру с одной дивной — самым маленьким судном. Вместе с тем, лучший тип корабля — кройер (в отличие от известных дивных, когда и хулка, мне так и не удалось найти для этого типа судно русский перевод), он быстрее прочих, а это важно в бою, независимо от того, атакуете вы или убегаете от пиратов. Наконец, кройер обладает достаточно большой грузоподъемностью.

Когги и хулки стоят дороже, а забить их трюмы удастся только дешевыми объемами: грузами типа зерна и древесины, что особой прибыли не принесит. Кроме того, только кройеры и шивы способны пройти по рекам к Лондону, Торну и Новгороду. Но дивная довольно медлительна и от кройера ей уйти тяжело.

Универсальный совет прост как только позволяет финансы, начинайте строить кройер и пускайте его пиратствовать. Для такого хорошего дела можно и в долг влезть. Окупится пиратство очень быстро. Чтобы продать захваченные суда надо вступить в купеческую гильдию.

Пиратом (в отличие от торговца) нужен капитан. Капитаны встречаются в тавернах, но довольно редко. Не забывайте проверять таверны в каждой порте и, как только увидите капитана, немедленно нанимайте его.

Не набирайте команды больше, чем необходимо. Ни на какие характеристики судна это не влияет, а зарплату платить приходится все же, как мы увидим ниже, почти всегда дешевле. При увольнении более половины команды оставшиеся начинают бунтовать, и судно неловко застревает в таверне. Конечно, с пиратскими кораблями ситуация другая — для них команду набирайте по максимуму.

После того как судно подходит к порту, оно исчезает с карты Балтики и возникает на карте города. И еще долго двигается к причалу (те тяжёлые времена). Вы можете начать торговлю, как только корабль войдет в порт (вернее, на шлюпах на берег и с берега возят). Поэтому, если вы ничего не забыли в таверне (посмотреть, есть ли там капитан, матросы и оружие, можно сразу, как судно войдет в акваторию порта, а вот нанять моряков — только после швартовки и причала) — наберите товары на дальнем рейде и отправляйтесь к новому берегу.

Корабль можно отправить по маршруту и забыть о нем. Но в начале игры делать этого не стоит. АИ, конечно, хорош — суда, управляемые

"вручную", приносят куда больше прибыли.

Производство и финансы

Игру очень обогащает возможность строить производственные, жилые и общественные здания в городах. Но многие здания убыточны, поэтому с капиталы-ными вложениями особа не спешите. Например, зерновые фермы убыточны почти всегда. Конечно, население города

Table with 10 columns: Goods, Price, Buy, Sell, Ship, Price, Buy, Sell, Ship, Price. The table lists various goods and their market prices in different locations.

Торговля в розницу

Торговля в розницу — это когда вы покупаете товары оптом и продаете их в розницу. Это может быть выгодно, если вы сможете купить товары дешевле, чем продадите их.

к вам, кормильцу, станет относиться лучше, но по кормулю вы вам такая благотворительность?

Для работы предприятий необходимо сырье. Если вы делаете деньги на вывозе из города железных изделий, то не забывайте время от времени привозить в город железную руду, даже если особой выгоды от этого получить не удастся.

Не забывайте брать в долг. Проценты за ссуду кажутся громадными (1,5-3% в неделю), но рентабельность ваших судов еще выше. Поэтому с возвратом проблемы не будет. Если у вас не окажется денег для отдачи ссуды — никакими разборами это не грозит. Просто, когда ваш корабль войдет в порт, где вы занимали деньги, часть его товара арестуют и отправят на погашение задолженности. Причем уплат по ценам покупки. Но вы ведь и так возили товар для того, чтобы продать, не правда ли?

Меркантилизм и человеческий фактор

Похоже, при классическом капитализме с эгоистичными баро-

нами-разбойниками близится к закату и в игровой индустрии. И всем нам дружными рядами придется строить социальное общество. Примеров тому становится все больше. В Trade Empires, например, мы были вынуждены, заставляя в ущерб своему корму, развешивать родные города. Здесь у нас много сценариев стоит задача стать морем города, а для этого надо удовлетворять потребности жителей. Но удовлетворение потребностей означает, что на складах все есть, следовательно, цены покупки весьма низкие. И приходится торговать себе в убыток. Кроме того, надо строить церкви, дороги и устраивать бесплатные карнавалы. Слава богу, от нас не требуют в XIV веке платить нищим пособие по безработице.

Что тут можно посоветовать? Разделить цели по времени. То есть вначале приватизация, а уж потом можно ста-

новиться губернатором Чукотки, пародом, миром Любека.

Как это выглядит

Графика исключительно липкая, на города приятно смотреть, а видеоролик "спуск корабля на воду" просто привлек меня в возраст. Это после пятинадцатилет профессионального игромания!

Система передвижения фигурок на карте "квазиполшаговая". В режимах Very Slow и Extreme у Slow движение на карте превращается в набор слайдов, но раздвоение слайдов не вызывает

Музыка просто чудесная. Очень атмосферная, связанная с происходящими событиями, и в то же время совсем не надоедливая.

А игра действительно затягивает. Еще один переход, еще один бой, еще один корабль, а скоро ферма достроится и за окном уже брезжит поздний осенний рассвет. Хорошая игра. ■



Замечательного синтеза идей Transport Tycoon и Pirates!.

ДОЖДАЛИСЬ?

80%

MYSTERY

THE WOLF AGE

Станислав Шульго



PHAK

Tactical strategy

Издатель: Take Two/IC

Разработчик: Mumbo Jumbo Games

Похожесть: Мухомор
Сайт Игры: <http://www.mushroom.es.com>

Box, catb. MONTANOT

PIII-600, 128Mb,
54MB 3D VCK.

В 1997 году основное наше игра — это RTS. Мы тогда были представлением боевого, а не успешного кланами Warcraft и SAS. Менеджером ресурсами разрабатывали базу, базовое развитие юнита и массированная атака на базу неприятеля, будь то компьютерный или человек, или же сасад по локальной сети. Первая Myth: The Fallen Lords от компании Bungie Software пришла как раз на период развития кланов — и многие оценивали игру как прорыв в новую интерпретацию. Основными отличиями этой стратегии от господствовавших тогда стандартов являлось полное отсутствие ресурсов, были и действительно трехмерный ландшафт. Обо этих факторах были основой геймплея, который коренным образом отличался от того, что привыкли играть поклонники жанра. Поэтому, Myth был первым и единственным трехмерным RTS, который Dark Reign. Создан, Myth был первым и единственной стратегией с трехмерным ландшафтом.

Отсутствие возможности лавнуть безымянные толпы солдат и отравить их в любовную отравку вынуждало относиться к каждому бойцу отряда с почти отеческой заботой. Тремелюный ландшафт диктовал свои условия, и умелое его использование в ряде миссий было решающим фактором победы. Обладая к тому же отличной

графикой при щадящих требованиях к железу, Myth стал ключевым событием в жанре.

Через год, под Рождество 98-го, вышла вторая часть — *Myth II: Soulblighter*. Несколько улучшились динамика и интерфейс управления, новые юниты, двадцать пять новых миссий плюс одно секретное — свисток оказался достойным продолжением первой части. Это был настоящий прехит для фанатов игры. После этого вышел официальный адд-он, *Shifter* — воссоздание миров архива, который можно было бесцельно скочить с сервера Bungie, а с ним — приключенные затеряны предыдущей компании, в очередной раз вставших на балу с сильными лап.

Прошло три года. В масштабах игровой индустрии — почти вечность. Наряду, конечно прошедшей в "Мифах" полу-тройку мейнстрима, играя в спортивное сезонные игры. Небольшая, но стойкая армия фанатов оттачивала свое мастерство, делала уровни и ждала продолжения. Bungie Software выпустила несколько неплохих боевиков и перешла под крыло Microsoft. Судьба терпела довольно долго пребывавшая в состоянии неопределенности. Передавая прев от одной команды разработчиков другой завершенность тем, что



География конфликтов

[illegible]

разработать третью часть взялась малоизвестная Mumbo Jumbo. Закончить обещали к осени, и вот игра вышла — почти четыре года спустя после релиза первого Myth.

О прелютах нового диванжа, гегемония и тому подобному будет сказано ниже. Прежде чем касаться этого, а хотя бы остановиться на «содержании игры» — сюжетной линии, главных действующих героях и мажоранке мира. Языком вполне типичным для фантазийного мира, вселенной Мифу, тут не менее, обладает несколькими оригинальными особенностями, о которых стоит рассказать. Без знания этих особенностей многое в сюжете игры может показаться не очень понятным.

По сюжету *Myth II* не является продолжением первых двух частей, как раз наоборот — это приквел. Действие игры происходит за тысячи лет до того, как Подземные Лорды во главе с Балором развязали пятидесятилетнюю войну с силами Света. Конечно, можно играть и не особо анимая в суть происходящего, но в этом случае вы многое потеряете.

Мушкетеры делятся на пять десятилетних периодов — «череды» (франц. *tranches*), названных в честь реки Тамы. Нулевой точкой летосчисления является 1700 г. В соответствии с этим делением в 1700 г. начинается «Черда» А, в 1710 г. — «Черда» Б, в 1720 г. — «Черда» В, в 1730 г. — «Черда» Г, в 1740 г. — «Черда» Д. В 1750 г. начинается «Черда» Е, в 1760 г. — «Черда» Ж, в 1770 г. — «Черда» З, в 1780 г. — «Черда» И, в 1790 г. — «Черда» К. Эпохи Топора означают начало каждой Тройки (Trices) в десятилетнем цикле, а Эпохи Волка (Lices) — начало десятилетия. Эпохи Тройки (иногда в 5-й и 10-й годы) начинаются в 570 г. до н.э. (430 г. до н.э.). Оканчиваются в 580 г. до н.э. (440 г. до н.э.). Эпохи Волка (иногда в 5-й и 10-й годы) начинаются в 570 г. до н.э. (430 г. до н.э.). Оканчиваются в 580 г. до н.э. (440 г. до н.э.). Эпохи Тройки (иногда в 5-й и 10-й годы) начинаются в 570 г. до н.э. (430 г. до н.э.). Оканчиваются в 580 г. до н.э. (440 г. до н.э.). Эпохи Волка (иногда в 5-й и 10-й годы) начинаются в 570 г. до н.э. (430 г. до н.э.). Оканчиваются в 580 г. до н.э. (440 г. до н.э.).



Слова исповед: Демас (он же - Разрушитель Духа),
Раввин (он же - Содрогнувшая), Консульт-Белк
(он же - Бикор), Мирдод (он же - Обманщик)



Стандартная команда для выполнения задания. Шесть дучников, четыре Стража Герона, четыре воина и один бардекоз.

59



Гигант-миркидия в окружении меньших братьев.

(The Deceiver), Наблюдатель (The Watcher) и Содрагоущая (Shiver). С этими четырьмя генералами армии Тьмы нас знакомит повествование, изложенное в дневнике простого солдата, совсем недавно лет сражавшегося в Легионе. На стороне Зла выступают также воскрешенные тенью Балора Тени (Shades), некогда могущественные волшебники и охотники, теперь — слуги Подлых Лордов.

Силам Тьмы противостоят люди, гномы, берсерки, фир болги и лесные титаны. Войско Девицек под предводительством асатора Априка, короля Магарилоа, выступает против Подлых и в череде тяжелых битв побеждает Балора.

Действие второй части Myth происходит шестнадцать лет спустя. Соратники Балора рассеяны по миру и сломы, но один из них, Разрушитель Душ, вновь обретает силу и опять разжигает войну. Априк, уже император, собирает под свои знамена силы Света. Опять идет череда войн, в ходе которой Обширик принимает сторону Света, а Наблюдатель погибает от стрелы, сделанной из его собственной руки. Содрагоущая убита в поединке с Обшириком (который гибнет вместе с ней), и Разрушитель Душ в последнем рыцарском поединке уничтожает мир. Но помочь не удается, и Априк убивает последнего из Подлых Лордов.

Цикл

Эпизод второй части рассказывает о том, что все время мира раздвигано на эпохи Света и эпохи Тьмы, что на смену векам процветания приходят эры упадка и что после тысячи лет Тьмы в мир приходит герой, который прокладывает дорогу к лучшей жизни. Для Эпохи Тьмы таким героем был Коннакт. До него, в те



Усымление Магарилоа. В Myth III тенью иногда надо раздвигать пейзаж.

был герой Тиресес, с которого началось Эпоха Причины. И в конце каждой из эпох Света в мир приходит Уравнитель (The Leveler), который убивает Героя, и тогда опять начинаются века Тьмы. Также предания гласят, что Уравнитель является трансцендентным духом и вселяется в того Героя, который в предыдущую эпоху привел мир к Свету. Тиресес, повершив Уравнителя, чье имя стерлось из памяти людской, сам вернулся в конце Эпохи Причины в его моните, став Моогимом, — и началась Темная столетия. Выступив на свет Миркидий, он спину, но потом вернулся как Моогим Возрожденный и был повергнут Коннактом. На моните Уравнителя перешло и к Коннакту, который вернулся в конце Эпохи Волка Балором, предводителем Подлых Лордов. С ним возвратились его верные соратники, всевогшие против сил Тьмы во времена Четвертой Эры — асатор Мирдред, ставший Обшириком, Дамас, ставший Разрушителем Душ, миркидийская воспитанница Рованно, ставшая Содрагоущей, и другие.

В этом состоит сущность Цикла (The Cycle), которому подчинен

Myth II: The Wolf Age

Таким образом, глава Подлых Лордов Балор и Разрушитель Душ с которыми мы сражались на про

тяжении первых двух частей, теперь (хотя вместо "теперь" можно сказать и "пока еще") предводители сил Света. Действие игры начинается в 1426AE, в конце Эпохи Волка. Моогим Возрожденный выпустил на волю Миркидий, trou держат в рабстве огров, нежить поменьше рыскает по лесам и горным ущельям — зомби-бомбы, появившиеся в воздухе Лишенные Души, тупые и медлительные, но очень многочисленные траллы. Мир снова на пороге великой войны.

источника освещения, не говоря уже о самих моделях персонажей. Раньше на максимальном увеличении лица бойцов расплывались по экрану крупнозвонистыми разноцветными пятнами. Теперь модели имеют очень даже симпатичный вид. Проработка деталей и текстур — на хорошем уровне. При желании можно разглядеть фигуру Коннакта или Дамоса в полный рост на четверть экрана. Конечно, до моделей из какого-нибудь лутера им далеко, но для RTS — более чем прилично. Думаю, игрокам, прошедшим первые две игры, будет любопытно увидеть "молодыми" тех, за кем они гонялись три года назад на протяжении целых пятнадцати миссий.

Впрочем, на геймплей все эти графические новаторы повлияли не сильно. Управление юнитами, привычному лучше осуществлять на максимальном удалении от поля боя. При зуммировании экрана бой превращается в давку на всеобщем рынке, в которой трудно что-либо разобрать. Нужно видеть, откуда идет противник и куда надо дви

Тактико-технические характеристики

Требования к первым двум играм колебались в пределах от P-133/32 Mb RAM до P-233/64 RAM плюс графический акселератор для особо эстетствующих. Но времена меняются, и системные требования меняются вместе с ними. Ныне минимальные требования таковы: PII-400/64 Mb и обязательный акселератор, поддерживающий OpenGL. Запущенная на PII-550/128 Mb/TNT2 Vanta 16Mb игра показала вполне достойную производительность в разрешении 800х600 со средним уровнем детализации, хотя в некоторые моменты (при изменении угла обзора) чувствовалось легкое подтормаживание. Что, впрочем, и неудивительно — если старый движок оптимизировал простыми фигурами бойцов на трехмерном ландшафте, то теперь трехмерным стало все, включая деревья и траву на холмах. Тени, которые отбрасывают воины и их упряжки, теперь приобрели четкий вид и меняются в зависимости от: номинальной мощности

своих воинов. В этом плане Myth практически не изменился за прошедшие три года, и если мы старый поклонник серии, то все же привыкли для Myth боя на грани фола. Если же вы чаще играли во что-нибудь подобное: Tiberian Sun или Red Alert II и не знакомы с первыми двумя частями Myth, то все же серьезное испытание и последующая перестройка ценностей.

Состав войск ни с той, ни с другой стороны не претерпел серьезных изменений. Несколько другим стал, скажем так, дизайн доспехов — но функционально почти ничего нового не привнесено. В новом расписании находятся облученные в латы асаты — сила ближнего боя, зачастую служат прикрытием для лучников, варлоков и гномов, берсерки — воины с огромными двуручными мечами, из-за своей высокой скорости передвижения страшные для мавлителей врагов, бесполозные в ближнем бою, но грозные на расстоянии лучники, Стражи Героно, очень сильные бойцы, умеющие лезть коллег по отряду, гномы — мастера-пиротехники, обладающие жуткой убойной силой. Один гном, знавший позицию на вершине холма, может развести в ключи группу в двадцать-тридцать траллов, и варлоки, которые метают фойерболлы различной

Поскольку гномы появляются в игре только в начале второго акта, а сначала было падумам, что варлоки — это замена маленьким безобразникам. Работают они неплохо, но на мой взгляд, гномы лучше. Варлоки так же медлительны и слабы, как и гномы, но при этом, чтобы запустить файерболл в толпу холлов, нужно ждать, пока восстановится мана. Да и летит огненный шар не так, чтобы очень быстро. Из новых юнитов — гномы-воины, вооруженные топорами.

Помимо этого, у нас будут герои — Каннокт, Дамос, Мирред и Равано, у каждого из которых есть индивидуальные умения.

К сожалению, вырастить из своих воинов матерых ветеранов теперь нельзя, ибо состав нашего отряда меняется чуть ли не каждую миссию. Можно сказать, что инстинкт ветеранов упрощен — и это большая ошибка Mumbo Jumbo. Почему так — читайте во врезке.

Темные силы представляют собой практически зеркальное отражение Светлых. Темный аналог воина — тролль, воскресший труп, вооруженный топором, «коллег» лучников — Лицезенны Души, парящий в воздухе скелет без нижней части, вооруженный дроботиком. Берсерком противостоят миркидди, внешне и весьма покаявшиеся существа, напоминающие диких собак на задних лапах. Холлы, «конкуренты» гномов, матают гранаты с очень неприятным свойством поджигать вики, которые разрываю противника на куски. Крайне вредоносны и зомби-бомбы, подражаясь к вашей группе, они совершают ритуальное самоуничтожение и забирают с собой на тот свет десяток ваших солдат. Среди тяжелых юнитов следует выделить железных воинов трою, вооруженных огромными молотами-войны.

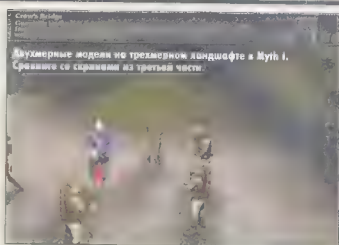
В Muth по-прежнему трудно играть. Часте записывайтесь и крепче чешите ретну. В свое время многие бросили проходить Muth имен-

но по причине его сложности и нестандартности. Приемы ведения боев в стиле сальки о-ля большинство RTS придется забыть. Отряд из десятка-другого бойцов противостоит в три-четыре раза большему отряду врагов. Уже вторая миссия помогает полностью окупить прелести жизни диверсионных групп Эпохи Ветра. Четыре берсерка, четыре лучника, два крестьянина, которые только и умеют, что таскать факелы. Эта команда должна одержать победу над тремя группами миркидди и одним гигантом-миркиддией.

А! не поумял — зомби-бомбы по-прежнему туго реткуются при малейшей попытке их достать, а гномы все так же много миссят гранаты в толпу дерущихся, не разбирая своих и чужих.

Цели миссии тоже изменились: не сильно обеспечить прикрытие отступающим, защитить мирное население, уничтожить группировку превосходящих сил противника, найти и обезвредить некоего местного вождя разбушевавшихся мертвецов. Действие, как и раньше, происходит в лесах, горных ущельях, пустынях и иногда в просторных помещениях. Впрочем, иногда, по традиции, случаются «чемпионские» миссии, в которых участвуют всего несколько воинов каждого рода войск, но с повышенными ПТХ. В Muth III такими героями являются Каннокт и его соратники. Две миссии из первых восьми посвящены их приключениям в Сердце Леса и Склепе Моззорины.

Интерфейс управления знаком каждому поклоннику Muth. Камера позволяет обозреть поле боя с разных точек, масштабировать изображение и поворачивать карту на погоне 360 градусов. Правда, возможность вращать камеру на паузе разработки нейтрализована, верно, считая эту функцию бесполезной. И совершенно ясно — многие игроки, особенно в сложных миссиях, активно используют ее, чтобы оценить так-



Внутренние модели на трехмерном ландшафте в Muth I. Сравните со скриншотом из третьей части.

тическую ситуацию и продумать последующие ходы.

И, конечно, какой релиз без багов? Правда, в Muth III их количество превосходит всякие разумные пределы. Баги, как известно, можно выморить патчем — но после закрытия одного из двух офисов Mumbo Jumbo выход патча под большим вопросом. Не исключено, что новые «философические» приложения так и останутся неподвластными ошибкам и разного рода глюками. Хотя на сайте компании разработчики пообещали, что «оставшийся» (дополский) офис будет продолжать поддерживать игру.

Что еще? Музыка в игре мало, при прохождении миссий ее нет вообще. Это целая гамма естественных звуков природы добавляет живичности — посреди леса идет кровавая бойня, а птички все так же вадюноვნено выдают свои трели.

Мультиплеер возможен по локальной сети и через Интернет. Правда, после того как Vulgus отдало игру в чужие руки, играть на «фирменном» сервере в Muth III уже нельзя — используйте для поиска партнеров GameSpy.

Резюме Muth III. The Wolf Age — вполне достойное продолжение серии, самое заметное его отличие — переработанная графика. Все остальное — геймплей, интерфейс, цели миссий, личный воинский состав сил Света и Тьмы — не претерпело кардинальных изменений. Старая поклонников Muth игра не разочарует в их расприжении двадцать пять совершенно новых миссий, эпический сюжет и почти не изменившийся геймплей. Надеюсь, что и у тех, кто не был знаком с игрой ранее, первые три чтеия миссии не отбьют охоту проходить следующие двадцать. Игровой, не покажете

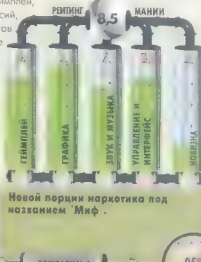
Постскриптум

Предания молчат о многом, и очевидцы великих перемен нередко сталкиваются с новыми загадками и тайнами. Последняя война мира, в которой пал спадник Болоора Разрушитель Душ, — только подтверждение этому правилу.

Некоторые говорят, что Великая Война изменила ход эпох. Цикл нарушен. Априк убил Болоора, Герой повергнул Уравнителя, и эпоха Света продолжится вопреки установившемуся порядку.

Некоторые говорят, что Априк скоро умрет, а Болоор возродится через тысячу лет, как некогда возродился и вернулся в конце Эпохи Ветра Моосим.

Есть и те, кто считает, что Априк и был истинным Уравнителем, пришедшим в мир, чтобы завершить тысячелетие Света: убив его Героя — Каннокта-Болоора. Быть может, они и правы. Трудно сказать, также как и миркидди. Холлы переняли знания у гномов и объединили свои орды против маленьких рудокопов. Фетчи-громовержцы, призванные Болоором из другого измерения так и остались в чужом для них мире, где все им неизвестно. Хаос вновь дорвет во всегленной Muth, вступающей в новую эпоху Мооса. ■



Новая порция наркотика под названием 'Миф'.

ДОЖДАЛИСЬ

95%

Помит [psm m@nm.ru]

Демьюрги

Ночной зефир струит эфир...

А.С.Пушкин



Говорят, ортодоксальное христианство против канонизации человека до завершения его жизненного пути. А вот некоторые ветви буддизма придерживаются прямо противоположной точки зрения. Игровая журналистика явно солидарна с... ой-помани! игре придется метка «хит» задолго, задолго до окончания ее разработки.

«Демьюрги» — тому живой пример. Еще далековато было до золотого диска, когда в печати появились не то что хвалебные отзывы, но даже интервью разработчиков — словно шедевр уже и создан, и признан!

Так что я, дамы и господа, не могу поддержать в этом вопросе лоя. Вот как мне теперь придется сообщить почтеннейшей публике, что вышла хорошая игра? Не суперхит и даже не хит, не революция в жанре, а просто игра, за которой приятно потратить несколько вечеров? Понятия не имею.

Демьюрг — это герой с картами!

Вы знаете, что такое «демиург»? Это герой магии и магии, у которого отобраны солдат и выданы взамен магические карты.

Впрочем, в теории вы это, конечно, знаете. Пройти мимо множества статей, сопровождающих процесс разработки, было бы затруднительно. Мне осталось только рассказать, как это работает.

А работает — очень просто. У нас есть стратегический экран — почти такой же, как в Heroes of Might & Magic, мир с ними обитает. Только в 3D. По нему бегают герои, ставя свои флажки над шахматами всех сортов и родов. Даже ресурсы устроены почти так же, как в классике из четырех «редких» минералов: каждой расе важен и ценен лишь один, остальные — посылку поскольку. Материальные ценнос-

ти охраняются монстрами. Сраженный монстр оставляет после себя кучку ресурсов и опыт для героя-победителя. Герои, разумеется, растут в уровнях, приобретают новые навыки. Все как всегда, разве что передвигаются герои не сразу, как только вы им дали такой приказ, а после нажатия «кнопки «окей, ход»».

Правда, военная мощь обретается вовсе не в замке, а в магазинчике. И состоит наше «евонство» не из байков, а из магических карт. Заклинаний.

Тут искусственный читатель, не пропускаящий нашего раздела «вне компьютера», насомненно упреждает: ужи второго родителя «Демьюргов» знаменитой

Никаких других боев здесь нет. Каждый враг, от некромонта до какой-нибудь обжигенной жизнью и разработчиками крысы, носит с собой портативную книгу чар. И готов принять ваш вызов на дуэль.

В Magic: The Gathering как минимум половина игры — это не сама дуэль, а сбор колоды, набора заклинаний, с которыми игрок выйдет на бой. Колоду над ней сперва придумать. Нужно идея, под которую будут со раны карты, не те что «использовать», а те, что работают на идею. Просто написать туда всего самого-самого дорогого — бесполезно. Простенький, но хорошо составленный набор с легкостью берет такую кивету Раффелера.

Так же и здесь. В книге чар, то есть «колоде» всего 15 свободных

Так выглядят стратегическая карта в «Демьюрге»



Замок Синтигов. Вокруг него сидят герои, собирающие ресурсы.



карточной игры Magic: The Gathering. Да, так оно и есть: вместо сражений герой в нашей новаторской стратегии представлен душой магов, вооруженных веером разнообразных чар. И правила этих дуэлей родом именно от MTG.

Впрочем, в пути правила парадоксом отошли. Те, кто наслышан о карточном прежде «Демьюрге» как о «драконом покере», в котором уйма законов и исключений, может не бояться стратегий от Nival Interactive: здесь все намного, намного проще.

Потому выбирать «карты» надо с умом. К тому же, чем больше в книге одинаковых заклинаний, тем дороже она обойдется.

Набранные без толку заклинания будут либо лежать мертвыми грузом, либо и того хуже мешать друг другу! А подборочные по делу — нейтрализуют недостатки друг друга и образуют сильную комбинацию.

Вот простенький пример. Зачем бы магии понадобиться заклинания, запрещающие существовать «гидридамася», то есть приходить в боевую готовность

после «использования»? Не только вражеским существом за-предающим, но и своим тоже?

Например, затем, что у вас вообще нет существ или же они так и так не умеют подниматься (поберливы, к примеру) или затем, что у вас есть средство их поднимать — невзирая на запрет. Или они после использования остаются в боевой готовности благодаря какой-то особой способности, и поднимать их не надо. Или

А ведь если те же чары положить в книгу, которая задумывается для быстрого вызова толпы существ, — они будут приносить самый настоящий вред!

Вот что унаследовали «Демиири» от коротких игр: комбинационный бой. В нем существо или заклинания сильны не сами по себе, а только в комплексе с остальными. Здесь нет и не может быть тактики «построим самых сильных и всех затопчем».

Для компьютерных игр это, безусловно, новаторство. Однако не будем забывать, что Magic: The Gathering несколько лет назад было компьютеризировано, хотя и не очень удачно.

Позвольте, а причем же здесь стратегический экран, ресурсы, шахты? Да притом, что заклинания надо еще найти в магазинах и суметь за них уплатить. Кроме того, заклинания требуют рун, которые расходуются при каждом его прочтении, а рун нет до тех пор, пока не заплатишь.

Вот и стратегия: записываем себе книгу, найдем магазины с нужными заклинаниями, накопим ресурсов. И постараемся до этой поры не погибнуть.

Что значит — погибнуть? Да то же, что и в старых добрых «Героях». У нас есть замок, потерять его — означает «проиграть», а цель миссии, как правило, состоит в захвате замка противника или убийстве кого-нибудь из чудовищ.

В общем, искать новизны на стратегическом экране не будем. Все самое интересное происходит либо в бою, либо в подготовке к нему.

На стол колоду, господа!

Так как же выглядит этот знаменитый «карточный бой»?

Вот перед нами живописный пейзаж, посреди которого стоят, потрясая кулаками, посохами и ладноножками, два противника. Один из них представляет нашу персону. Но, как бы ни были они грозны, свое оружие они не применяют даже для самообороны. Это ниже достоинства любого парадного мага.

Слева внизу у нас — набор из пяти или шести (по ситуации) карт. Это то, что вытаскилось из 15 заклинаний нашей книги в начале игры. Каждый ход будет приходить новая карта.

Если щелкнуть по карте проволочкой мыши, можно узнать, что она делает и сколько «квантов эфира» стоит ее применить.

Количество квантов эфира отображено внизу слева. А рядом — число «эфирных каналов» другими словами, сколько эфиру пришлось к вам в этот ход. От хода к ходу оно понемногу растет. Эфир не накапливается, если вы не сумели израсходовать его за ход, все остальное отправляется, как говорили в советские времена, в Фонд Мира (Знатки MTG здесь уповят параллель между «эфирными каналами» и землями из их любимой игры. Остальные, наверное, не уповят, но ничего при этом не потеряют).

В начале боя канал у вас всего один, значит, вызвать можно лишь то заклинание, что стоит 1 квант эфира. Впоследствии дело пойдет и до более дорогих (или нескольких дешевых за один ход).



Что могут делать карты?

Все они делятся на три большие группы.

Существо. Ходят в атаку, и с каждой успешной атакой наносят противнику урон. Они же могут блокировать нападение вражеских существ, вступая с ними в схватку и не допуская до своего хозяина. Некоторые из них имеют дополнительные способности, которые работают примерно так же, как заклинания группы «колдовство».

Чары. Накладываются на героя или на существо и определенным образом меняют возможность «зачарованного» объекта. Например, чары на героя могут наносить ему каждый ход повреждение, или запрещать атаковать его тем или иным существом, или давать ему лишнюю карту каждый ход. Чары на существо могут «делать его сильнее, слабее, придать какому-то свойству или лишить способности».

Колдовство. Сворачивается мгновенно, производит какой-то эффект (например, уничтожает чары или заставляет сбросить с руки пару карт) — и исчезает.

Ход разбит на две фазы. Сначала игрок вызывает все заклинания и способности, которые считает нужным, потом отправляет какую-то часть своих существ в атаку (если желает). Тогда инициатива передается противнику: он может определить защитников, которые сражаются с нападающими, и применить свои заклинания (в эту фазу можно применять далеко не весь свой арсенал).

Во время боя атакующие наносят удар защитникам, если они есть, а те, кто не удостоился получить персонального противника для боя, наносят урон непосредственно вражескому герою. Потом те из защитников, кто выжил, наносят ответный удар.

Вот, собственно говоря, и все. Тот из героев, кто первым скотится в ноль здоровья, — проиграл.

История с географией

В игре четыре расы, у каждой из них — своя магия и свои особенности. Хаоты слывут грубой силой — заклинаниями наносят приносящими урон врагу, виталы — быстрым разномощением существ, кинеты — умением блокировать вражеские атаки и лютыми войнами, синтеты оживляют мертвых. Хаоты, виталы. По сути, так разработчики обозначили четыре из пяти классических цветов магии MTG и Master of Magic: красные — хаоты, синие — кинеты, зеленые — виталы, черные — синтеты. Для них предлагаются две комбинации: одна за союз хаотов и синтетов, другая — за виталско-кинетским оуплеком.

Кажется, за всем этим есть какая-то история. Но, если честно, угадать ее невозможно: взглядом довольно сложно. Есть даже подсказки, что она сводится к чему-то вроде «и вот решили они друг друга больше любить».

Может быть, стратеги все эти нежности и не нужны, а все так же немного обидно. И если можно, бы назвали хоть что-то интересное в этой игре, не видел бы ни одного игрока, который не пугал бы кинетов с синтетами. И скотичку придушить для нас, грешных.

А еще... как ни странно говорить такое о наших разработчиках, но можно было бы и покое-временное «перевести» свою игрушку на русский язык. А то создается впечатление, что он для них — не родной, а в лучшем случае двоюродный. Ну нету у слова «чары» (те, которые накладываются, а не те, из которых плетут единственного числа). А пристроить писать с большой буквы слово



К ВОПРОСУ О СЛОЖНОСТИ

Зря говорят, будто «Демигурги» игрушка сложная.

Небезызвестные Wizards of the Coast как-то раз решили сделать еще одну короткую игру по мотивам Magic The Gathering. Называется она — «Портал». Правда, вроде бы продолжать эту серию Волшебники с Побережья отказались слишком просто!

Так вот, «Демигурги» — это стратегия на тему не MTG, а именно «Портала».

В «Магии» есть несколько важнейших особенностей, меняющих всю игру. Например, заклинания и способности, читающиеся мгновенно, в том числе в ход противника или в ответ на чужое заклинание! Например: уопиивает свое существо нарами, а вы это существо убиваете, тогда и карты пропадают, и зверушка Или наоборот вы делитесь в зверя заклинанием, а противник в ответ забирает его — рик.

«Хаоты» или «Синтезы» показывают, что правила английского языка являлись бы в сознании переводчиков родные. Или я что-то пропустил, и теперь надо писать «Русский с большой буквы»?

Да и в словари заглядывать можно бы и почаще. В англо-русском нам откроется, что у заочного слова «порт» есть, оказывается, общепринятый перевод «богомолье». В энциклопедическом мы узнаем, что глэд — вовсе не насекомое, и никакие крабачки-гладьей и екорелев-гладьей быть не может. Впрочем, это уже не к переводчику, а скорее к сценаристу.

Все это мило, конечно. Но грустно видеть в русской игре язык, за который ругают переводчиков. Значит, мне как то придется играть в англословскую версию. Может, потому, что этот язык и не так любим.

Красоты природы

Поговорим о пейзажах. Художники «Нивала» уж точно не подкачали. Пейзажи вышли замечательно красивыми. Синет и переливается в гедовом ландшафте декоративный водопад. Все герои, монстры, эффекты прорисованы просто великолепно, шевелятся, подпрыгивают, чешутся.

Камера скользит по полю битвы сложными кривыми, доводя рассмотреть все эти красоты. И, что самое замечательное, активность камеры можно поуправлять в экране настроек. Смотреть в двадцатый раз, как ваш герой после победы взлетает в воздух или покрывает

В «Демигургах» вы такого не увидите. Здесь во время вражеского хода можно только отражать атаку, да еще применять специально созданные заклинания вроде «тумана», запрещающего противнику отскок, но заклинаний этих — раз два и обчелся.

В «Магии» и даже в «Портале» атакующий и защищающийся на-осят удары одновременно, так что пусть нападающий подумает, хочет ли он рисковать своими существами! А тут

Так что — не стоит слишком уж бояться, что игра окажется сложной. «Портал» был чересчур прост и потому некупался, а «Демигурги» проще «Портала». Надо надеяться, что в погоне за мифическими зверями казуалами нивалоцы не перепули полку. Хотя, конечно, после «Героев» с их норовчатым примитивизмом сложная игра не должна выходить за пределы таблиц умножения.

купалом, уже далеко не так интересно, как в первый. Если же свести активность на минимум, она все еще будет врать: от времени показывать самые интересные роуры, но тактично, не раздражая. За эту настройку авторам большое человеческое спасибо. Мало сделать красиво, надо еще позаботиться о том, чтобы красоты можно было хоть иногда пропустить.

Чертовски стильные расы. Футуристические синтезы, оштетнившиеся шестеренками и зубцами излучные и благообразные крылатые крыты, грубые и буйные коаты в ли урах. Кажется даже, что расы воплощались разными художниками, настолько отличаются их стили. При этом в бою они не вызывают ощущения дисгармонии.

Карты, опять-таки, выглядят очень добротно. Судя по всему, эстетике уделено очень много внимания. Плывущие по воде дынки — это просто здорово!

Возможно, бываю стратегии и красивее. Но нашему покорному слуге видеть таких пока не доводилось. Дюсть болгов за графью выдвигается недругирующей рукой.

Звуки тоже радуют, но в какой мере — музыка Торжественный киетский хорал и лязгающий ритмический проход синтегов ухитряются отлично ужиться между собой. Хотя желание отключить их через какое-то время появляется. Может быть, просто коротковаты треки, а может, чересчур агрессивны.



Хит или не хит?

Итак, перед нами очень добротная, красивая игра. Больше того: новаторская игра, можно сказать — единственная в своем роде. Сравнить ее с Magic The Gathering от Microprose мягко говоря, бессмысленно: то была просто перенесенная на компьютер MTG.

Конечно, идею никто этот вы не зовлет неразумным: в Сем встречает немало отставов от людей, которым в «Демигургах» больше всего не понравится, что они не Heroes of Might & Magic. Кюто, наоборот, советует игру отыском простой, вот как я. Что говорить, не-успехи.

Самая серьезная претензия к «Демигургам» — монотонность процесса. С одной и той же коллодон порой приходится проходить через десяток боев против врагов, чьи колоды идеологически друг от друга не особо и отличаются. Разработчики не случайно сделали только две компании, а не четыре: были все основания предполагать, что «реинтерпретация» игры не настолько высока.

Много за то еще можно «Демигургов» поругать. За систему глобальных заклинаний, которая, несмотря на все усилия разработчиков, то и остается инородным телом в игре. За неуклюжую бездельность миссии. Но тем не менее — факт: это игра, которая отнимет у вас немало часов свободного времени. И, хотя лично я сомневаюсь, что ей суждено долгую жизнь, — та, кто приобрел «Демигургов» не выкинул денег на ветер.

Не надо, господин, спешить называть эту хитом до ее рожденья.



ния. А то как быть, если она окажется просто очень и очень неплохой игрой? ■



Отличная обработка идей HoMM и MTG и лучшей из нивалоцких игр.

NOVALOGIC

Прилетят ли вам вотщебники?

Вотщебники - это не просто игрушки, это настоящие герои. Они готовы к любым испытаниям и готовы к любой опасности. Вотщебники - это те, кто не боится трудностей и готов к любым испытаниям. Вотщебники - это те, кто не боится трудностей и готов к любым испытаниям. Вотщебники - это те, кто не боится трудностей и готов к любым испытаниям.

ИГРУШКИ

1С snowball.ru

КОМАНЧ4



STRONGHOLD

Если неприятность может произойти —
она обязательно произойдет.

Закан Мерфи

Пятнистая Рысьяко
Rysjako@hotmail.com

ЖАНР

RTS

PC-300, 64Mb

4Mb Video

300, 128Mb

4Mb Video

Издатель: Godgames

www.godgames.com

Разработчик: Firefly Studios

www.fireflyworld.com

Похожесть: The Settlers, Age of Empires

Сайт Игры:

www.fireflyworld.com/str/strmain.htm

ВУЛКАНИСТ

Док. сайт, Миксолофт

Все мы в детстве любили строить песочные крепости. Или воздушные замки — кому как. Многие и сейчас любят. На этом нас и ловят. Обязуют строительство фазенды, а кончается все выкопированной карточкой с шести соток под унылым подписанием заказчика.

Этот психологический трюк используют и коварные игроки. Castles, Stonekeep — какие названия! А потом оказывается, что сами замки в этих играх — дело десятое. Теперь еще вот Stronghold (крепость, тевардин). Не обольщайтесь. Конечно, замок тут есть, но в основном — картошку копать будете, господа.

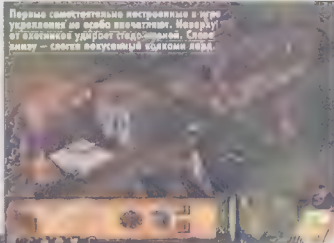
Итак, еще один пастораль на тему военно-экономического симулятора средневековья с чисто вымытыми крестьянами, благородными лордами, волками-людоедами, а также церквями и пиянушками в качестве центров

культуры. Зановес открывается. Под приятную музыку в духе времени, которая сменяется в критические моменты барабанным боем, приступаем к разговору об игре.

Красота — страшная сила

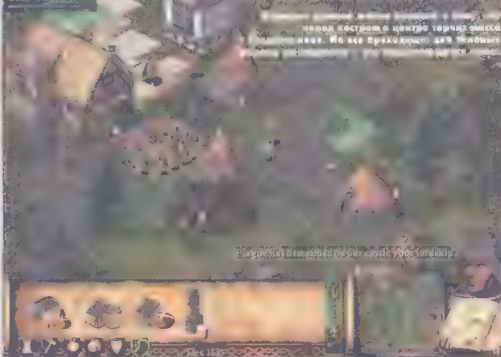
Разработчики предлагают пройти две компании — с упором на войну или на экономику Крам того, есть отдельные миссии и «свободная игра». Предусмотрен и сетевой мультиплеер. Но прежде чем говорить о «войне и мире», скажу о том первом, что просто бросается в глаза, — игра ошеломляюще красива.

Начиная с учебных миссий, она будет вас радовать пейзажами достойными картин Лукаса Кранаха Старшего, — синий прибор красиво дробится у подножия ска-



Первые самостоятельные постройки в игре управляются не особо впечатляют. Но сразу от эстетиков уйдет сто тысяч. Скорее, сразу — светит ласковый холодок лая.

Time Until Dawn



листых утесов, а в долине, в долине лесной поляне отдыхает оленья стада. Правда, скоро вы обнаружите, что любоваться ландшафтом придется в перерывах между занятиями на ветру древесными хронами. Идет собо нем, до хмипей заковать все вниманье.

Планд цивилизации в игре не менее живописны, чем природа. Начать с того, что при создании замков авторы использовали средневековые гравюры досконально воспроизведя все подробности и особенности двенадцати реально существовавших типов сооружений. Другие постройки, как хозяйственные, так и военные, тоже детально проработаны, а смотреть на них — одно удовольствие. Более того, если щелкнуть мышкой на работающей модели или пекоре, можно увидеть что происходит внутри. Вот дощатый крестьянка лавка замешивает тесто и заливает каровки в печь,

вот припорошенный мукой мельник досыпает зерно под жернова Фермы тоже радуют глаз — поля красиво прорастают, зеленеют, косятся и даже много плодотворно сияют. Почему «виноград» объясню ниже. Правда, смены времен года как, например, в *Lords of Realms* не предусмотрено. Но и без того визуальных радостей, которые будут скрывать ваше непростую жизнь лорда, выше крыши.

Кроме красот графики и анимации, в игре наблюдаются милые приколы, связанные с тем, что у жителей вашего поместья в голове имеется всего одна мозговая извилина, да и то — прямая. Поэтому ходят они тоже исключительно по прямой. В первой же миссии в центре моего поместья оказалась болото. Было весьма забавно наблюдать, как по пути к продовольственному складу люди, в том числе мамаша с младенцем, пытаются по уши в грязь (мелкота при этом игровое то ли в Икно-дло, то ли в черепашек-ниндзя), целенаправленно двигаясь к вожделенной булке. Позже выяснилось, что какой-нибудь пожар или зорожонную чумой область обходить тоже никто не собирается. Даже чужья жизни. Но если для крестьян интеллект — необязательная роскошь, то вам, как управляющему всего этого бедствия, он очень и очень понадобится.

В синем плаще с белым подбоем...

Первое здание, которое надо построить на карте, — это ваш замок. В нем хранится казна и живет воле алтарь-зона. Как только замок будет построен, вы увидите, как иллюзорный рыцарь в синем плаще выходит из дверей и испешной поступью начинает обходить владения. Кроме того, перед дверями замка появится костер, и рядом с ним — несколько будучих вассалов.

Как сеньор владений, вы должны отстроить поместье и организовать жизнь в нем. В игре присутствует порядка восьмидесяти разнообразных строений и сооружений, как хозяйственных, так и военных. Основных строительных материалов, как и в незабвенных *Settlers*, два: дерево и камень. При наличии необходимых ресурсов требуемая постройка возникает мгновенно, как только вы отведете ей место на карте. Кстати, карты заметно меньше по размеру, чем в *Settlers* или *Age of Empires*, поэтому места можно рассматривать как еще один ресурс. Ровных участков не так много, как хотелось бы. И если с компактными жилищными лесорубов

и охотников, которые вливаются в маленькие протолины в лесу, проблем нет, то над размещением ферм и прочих габаритных построек стоит крепко думать. Неудачное планирование может привести к тому, что миссию придется перезапускать.

Тем не менее ознакомиться со строительством, особенно в начале миссии, не стоит. В это время наблюдается явный перенасыщенность людей. Набевшие из сопредельных владений отлоды толпятся перед замком, грея руки у костра, и если вы ничем их не займете, они будут просто опустошать ваш продовольственный склад. Кстати, если не жалевте поощрять личное иммиграцию — не надо строить слишком много жилищ для жилья.

Замковые постройки — отдельная песня. Всяческих стен, башен, лестниц, тайных проходов, не говоря о призмобасах типа жаровен и зубов, в игре порядка двух десятков. В военных миссиях отураж гармонично дополняются милыми членовредительскими сюрпризами для незваных гостей: незаметными постройками глазуровыми с колючками, а также ямами со смолой, которые лучники могут поджигать издалека зажженными у жаровни стрелами.

Сами военные действия в игре напоминают любую RTS. Если крестьяне ходят сами по себе, то более дисциплинированные солдаты поддаются управлению. Распожаться ими надо с толком — например, для размещения лучников стоит использовать возвышенные места, начиная с самых примитивных

деревянных платформ. Так и меткость растет, и вражеским мененосцам до стрелок тяжелее добираться.

Если речь зашла о войне, кратко скажу, что по сюжету при прохождении вам встретятся четыре противника с красноречивыми прозвищами: Крыса, Свиная, Змея и Волк. Выполняя приказ сюзерено, вам предстоит изничтожить вышеупомянутый зверинец, а попутно научиться асему, что должен звать образцовый средневековый лорд. Вот об этом и пойдет речь дальше.

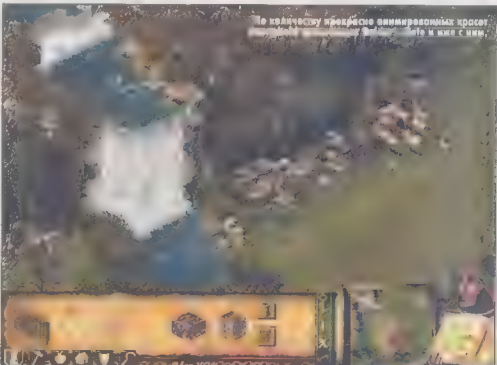
Кормить надо лучше — тогда и не улетят!

Экономическая модель, положенная в основу местного хозяйства, довольно сложна. Я говорю сейчас не о производственных цепочках — они, в общем-то, обычны и мало отличаются от тех, что мы видели в *Settlers* или в *Warcraft*. Так, чтобы сделать лучника, нужно расположить тремя зданиями — мастерской, оружейной и казармами. Чтобы испечь хлеб — четырьмя: фермой, мельницей, булочной и продовольственным складом. Но без крестьян хозяйство мертво. Но без крестьян хозяйство мертво — а людей надо кормить, обеспечивать жильем, лечить, одолаживать, залупивать или, наоборот, радовать. И главное — народ в игре до неприличия мобилен и в случае вашей неудачи вовсе не намерен гоним вместе с кораблем. Назирать то, что на дворе средневековые, крестьяне мигрируют что те самые гуси-лебеди, причем не раз в году — в Юрьев день, а когда

их левая нога захочет. Как пошлится один мой коллега, огромной популярностью пользовался бы поты, вводящий в *Stronghold* крепостное право.

Идут люди к вам или бегут от вас — зависит от вашего рейтинга. Популярность — это основной ресурс, на котором живет ваше правление как лорда. В игре есть семь способов управления популярностью. Очевидные — это налоги и управление рационами. Причем поднять рейтинг можно не только увеличивая порции, но и разнообразя стол. Кроме того, надо строить церкви, постепенно наращивая мощь сооружений — от часовен до соборов. Для еще большего поднятия духа хороши дополнения к мотельным постройкам кабаки. Короле, воплощайте в жизнь бессмертный лозунг хлеба и зрелища, и народная любовь будет у вас в кармане!

Если популярность падает ниже некой условной величины (50) — начинается не просто отток крестьян, а настоящий исход из Египта. При этом большая часть производственных зданий превращается и хозяйство встает как копанное. Не так уж сложно было бы поддерживать рейтинг на должном уровне, если б не огромное количество разнообразных форс-мажоров, заготовленных разработчиками для придания игре более известной бодрости. Подробно о неприятных сюрпризах, каждый из которых катастрофически снижает вашу популярность, поговорим чуть ниже. Пока скажу только, что они, несомненно, очень разнообразят жизнь.



Интересно, что производительность труда в игре тоже величина переменная. Вспомним труд русского экономиста начала XX века Чаянова — он убедительно показал, что хок людей ни корми и сколько им ни плати, они согласны пахать лишь до определенного предела, а дальше экономическая стимуляция становится неэффективной. В Stronghold дело обстоит еще веселее: если вы решите улучшить быт крестьян, понастроив садов и коруселей, то это приведет к тому, что народ станет больше разлещаться, нежели вкалывать — и выработка начнет падать. Пресловутая популярность, правда, увеличится. А вот если расставить по периметру замка выселы, то испуганный люд почему-то начнет работать в полтора раз эффективнее.

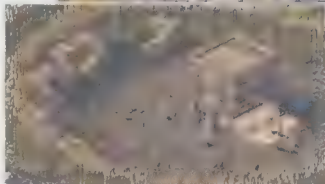
Денег в игре тоже имеются. Единственный их источник — это налоги, а тратить вы их будете в основном на военные нужды. Излишки в конце месяца можно раздать крестьянам для подкорма все той же ненавистной популярности.

То понос, то чума

По части непредвиденных трудностей разработчики, мягко говоря, переборщили. Если в Imperialism набег крив или наводнения случались изредка, когда разжиревший игрок уж слишком набойвал закрома, то тут жиды египетские будут преследовать вас от начала до конца миссии. Перманентно происходящая неприятность в игре масса, причем избежать их нельзя: уж если какой-то пакости случится — она обязательно произойдет. Так, в несколько раз переигрывая первую экономическую миссию, и каждый раз начиналось чумо. Чума в игре — это такое кловито-зеленое облако, полза в которое, крестьяне без лишнего проволочек отдадут богу душу. Откуда чумо берется и куда девается — неведомо, но винить в этом вас лорды впадают. И именно ваш рейтинг каждый раз падает на восемь пунктов при наступлении чумы, на падении тли на поля или жуки на плантации хлеба, пожара, набегов волков или разбойников и прочих многочисленных неприятностей, которые предусмотрели создатели магии, которые без лишней прикраски к жизни игры Stronghold в отдаленные моменты начинают казаться, что позлугам они взяли реалистичное, но отнюдь не оптимистическое жизнь есть страдания.

Пожалуй, больше всего на нервы действует то, что с большинством проблем просто невозможно бороться. Ну, скажем, волков-то можно истребить. А что поделаешь, если воров в очередной раз очистили продовольственный склад, неизвестно на какой срок отодвинув сроки окончания миссии? Пользоваться без конца беспрогришным сочетанием «Save/Load» — так даже мышь от тоски колыта отбросит. Стискивайте зубы и прикладывайте все усилия к тому, чтобы ваш рейтинг не падал ниже 70 очков — тогда даже в случае двух фаз-можорок парад тотального исхода народа все так не случится.

Но если после всех напастей люди таки разбегутся — не отчаивайтесь. Ничего, что при



этом спустует половина жизненно необходимых для функционирования поместей зданий. Зато на складе начинает накапливаться пища. Оставшиеся отведываются — и популярность снова начнет расти. Извне погнется народ. Правда, может приключиться так, что в тот момент, когда жизнь все-таки начнет налаживаться, закончится отведенное на миссию время — и после объявления, что с заданием вы не справились, вам продемонстрируют унылую року вашего героя, торчащего в колодез. С явя ви Restor mission.

Но несмотря на все напасти, в Stronghold чертовски интересно играть. Постоянные удары судьбы не столько отпугивают, сколько подстегивают желание разобраться в механике игры. И очень приятно видеть объявление о победе с последующим подсчетом очков, куда добавляются бонусы за досрочное выполнение миссии и первовыполнение плана, в чем бы он ни выражался — бочка с элем или убитых врагов.

Бразды правления в ваших руках

Понятно, что для геймплеев RTS критичным является удобное управление. В Stronghold с мониторингом и управлением хозяйством и людьми все в порядке — ну, или почти в порядке. Первое и главное — скорость игры можно менять. Это более чем актуально, поскольку система предупреждения о всевозможных неприятностях не слишком удобна, а случаются они постоянно. Не углубляясь — и игра бесслвно закончится, потому как подожми волков сожрут ваше алтер-эго вместе с доплатой. Во время военных действий у меня тоже жлозено действовал принцип глше едшь — дальше будешь».

Управлять двумя основными параметрами, влияющими на популярность, — налогами

и едой, — можно при помощи соответствующих зданий. Щелкните мышью по замку — и перед вами возникнет окно налогов. Щелчок на складе даст доступ к распределению пищи. Прочие постройки несут информацию о настроениях сидящих в них специалистов и их занятости. Народ тоже не безмолвствует — щелкнув мышкой по крестьянине, мож-

но узнать, что он думает о вашем правлении и об условиях жизни.

Внизу экрана находится меню, из которого можно высунуть все о текущем положении дел. Если надоело смотреть на падающий рейтинг и окошки с налогоплатель тлей — меню можно вообще убрать с экрана, чтобы в полном объеме любоваться серыми конными башиями свежестроенного замка и живописными солончаными хижинками вокруг. Также для лучшего удобства предусмотрены два разных масштаба, четыре фиксированные по старому свету позиции камеры и иконка «кмыла» уекала, аналогичная той, что была в Magic & Mayhem, позволяющая убрать кроны деревьев и верхние этажи зданий.

Вообще, прежде чем приступать собственно к игре, советуем быстенько пробежаться имеющимися при ней туториал. И, если вы не мажистик, не выбирайте уровень impressible. Во всяком случае, поначалу.



Очень красивая, исторически достоверная игра с развитым экономическим и военным системами. Над тайкой и головоломкой приятно.

Тюмы



EMPIRE EARTH

ЖАНР

3D RTS

PI-350, 64Mb,
4Mb 3D уск.

Издатель: Sierra Studios

Разработчик: Stainless Steel Studios

Пожожесть: Age of Empires, Казаки

Сайт Игры: www.ageofempires.com, games.wingrearth.ru

МУЛЬТИПЛЕЕР

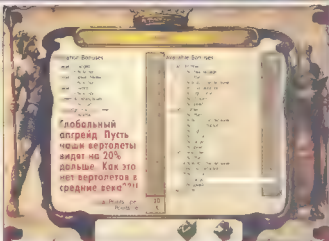
Вкл. сеть, Интернет

Хорошая игра хороша сама по себе, в нее играют, ей отвечают горы наград. Текстов Age of Empires. Хорошая игра рано или поздно обрывает немислимым числом клонов. Среди них бьются и клоны, превосходящие саму игру. Таковы "Казаки". Но если игра просто безумно популярна, то появляются трехмерные клоны. Так появился Empire Earth.

Империи как они есть

Встал однажды Геракл перед своими воинами и сказал им "Греки, настало время определить самое слабое звено". Ну, конечно, никому он так не говорил, потому как воинов у него не было, хотя в детекторно греки поиграть любил. Но это здесь ни при чем. Надо отбросить у врагов неправдоподобно высокое, показав им попутно все место зинавки раков. И в этом вся суть

"А сюжет идея?" — спросите вы. Оно вам надо? Ну сами напросились. Жил-был в 1990 году простой русский парень Gngor Wyalich Stoyanovich. Как не бывало таких имен? А вы, собственно, кто сами-то по национальности? Ну так вот и слушайте дальше. И хотел он свалить Россию на парадокс лучше. Или на два порядка. Хотя порядку в ней от этого как-то не добавлялась. А все потому, что коррумпированное правительство под кодовым названием Russian Mafia очень не хотело, чтобы такой замечательный человек наконец-то поставил все на свои места. Вот и приходится простому русскому парню бежать в оплот русских повстанцев в городе Волгоград. Там его тепло встретит дядя Василий и объяснит, что стоит только заручиться поддержкой Саратова (О, Саратов!!) и Украин-



Глобальный апгрейд. Пусть наши вертолеты выйдут на 20% дальше. Как это нет вертолетов в средние века?

ны в лице Донца (ведь это родина Бубки, да и единственный Открытый чемпионат СНГ по ЧК там проходил), как оплот правительства Воронеж падет и останется только захватить власть. Продолжить? Нет? А может, вам про греков или немцев рассказать? Также не надо? Странно.

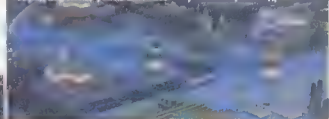
То есть с сюжетом все предельно ясно. Назвать его в меру абсурдным — глупо пошутить

На сценаристе редили закончить. Тогда будем смотреть на то как в игру играют.

Тут собака не пробегала?

В цифровые века — супертехнологии, а в века каменные правильно — засильяния. Нет, ну что вы собирались сделать с вражеским флотом, приближающимся к вашим берегам, когда у вас до-

Город Вильнюс, земли Балтийские. Русская мафия не дремлет.



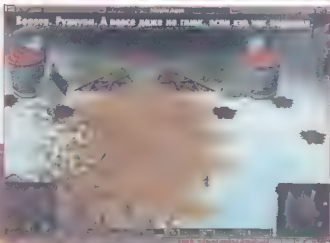
лая кучка воинов, туповатый герой и шаман, который отбросил кончик от первого личика? А вот соорозить этии самым шаманом торнадо — и дева в шпале нет кораблей (тонули) — нет и пассажиров (тоже тонули, как ни странно). И это правильно. Тем более что засильяния, одна из наиболее красивых частей игры.

Приним тут собако? А вот это нововведение мне жутко понравилось. Берешь юнит и посылаешь его на разведку неисследованной территории. И он сам ее отыскивает и обискивает. Причем о результатах тут же докладывает. Причем в локальные битвы, требующие поддержки танков и артиллерии, старается не ввязываться. Так вот, собака бегает шустро и разведывает хорошо. Обычная картинка бежит собака, а за

ли — мусик с дубиной (наверное, догнать хочет) Вот только почему собаки есть лишь в каменном веке? Позже всех китайцы съели? Напоинитько

На этом новости геймплея и закончились. В остальном он практически не отличается от AoE. Строим базу, апгрейдились, строим армию, отбиваемся, переходим

А динамическое построение миссии? Нет, где-то я точно уже это видел, но здесь это доведено до крайности. От игрока укрывают конечную цель, выводя ему очередные задачи по мере выполнения предыдущих. Поначалу это веселит, потом начинаешь утомляться, поскольку думаешь уже только о том, когда же, наконец, это мис-



Странные акценты, которые американцы придают за русские и греческие. Музыка, правда, приятна. Но вы же не музыку собрались слушать, правда?

А вот редактор мне понравился. Обилие возможностей и просто из расположения сразу привлекает. Меня в состоянии блаженства. Тем более что лишних карт к игре не приложено. Редактор есть — сам новаете. Не маленькие.

Нокаут

И вот игра лежит, поверженная, забитая, вы уже не желаете на нее даже и смотреть. А зря! Потому что, если вы играли в Age of Empires, то будете играть и в Empire Earth. Просто главным сравнением разработчиков было — не слышать то, что уже построено и любима многими. И они не слышали. Попробуйте, вероятнее всего вам понравится это маленькое чудо. А может быть, вы даже придаете в восторг от акцента Григория и его верных соратников. А может быть, вас просто трастет собака, наконец-то убавившая от мужика с дубиной. И игра прочно займет место на вашем винчестере. До прихода

Age of Mythology ■

в следующую эпоху, опять апгрейдимся, берем под контроль все ресурсы, добиваем (поменять стратегию по вкусу). Однообразие нарушают только отдельные квестовые элементы (в «русской кампании» надо найти грузовик с картошкой, чтобы сойти за безобидного робота и выехать из города) и мегия в раниках. Потом начинают казаться, что это все то же «Эпоха Империй», только обретшая трезвость. Абыда, да?

сина закончится. Поди туда. Пошел Разбей врагов. Разбил Построй казарму. Построил. Все? Какой-то? Спешу, дорогой, а кто за тубу будет храм строить? Ну после храма все? Ну до чего ленивый, ладо, уболтал, родулся

Междумордье и прочие изыски

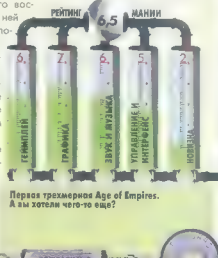
А с интерфейсом тоже не няприялся. Видимо, трудно было немножко задушить и расположить его более компактно и удобно. Поэтому кнопки скромя рассовали по углам, кому надо — тот найдет. Я просто безумно ободовался, когда комер по помощи мышного колесика согласился «наехоть» на войско. Но как ее вращать — то и не нашел. Тут-то и становится ясной необходимость прозрачности заданий. А как быть тем, у кого и колесо-то мышного нет?

Не понравился и отсутствие возможности как то повлиять на сложность игры, скорость ее протекания (между тем, эти регуляторы для игры в мультиплеере есть). До и окончании миссии становится большим сюрпризом для игрока. При выигрыше не стоит пассивно сидеть и ждать, когда игра сама благоволиит перейти к следующей миссии. Надо нажать на Exit

the Game. Тогда вы попадете в уже знакомое вам окошко компании, где и увидите новую открывшуюся миссию. А кто сказал, что будет легкой?

Графика. Не стоит сильно приближать камеру к персонажам — они лучше смотрятся на расстоянии. Уроды из десятка полигонов вблизи вызывают отвращение. Хотя издали многие эффекты смотрятся весьма и весьма неплохо. Особенно меня потрясло зрелище падающей башни. Правда, похожая анимация у разрушаемой избушки вызывает просто восторг — пыль, что ли, в ней было так много, если после того, как ее, богезную, разломали топором, поднималась такая облака непонятно чего. Елки как живые, но не забудьте, что они тоже умрут, едва вы к ним приблизитесь.

Звук. Странно, вскрики, странное озвучивание, когда интонация голоса по мере произнесения фразы меняется от вопросительной и обратно вопросительной.



Первая трехмерная Age of Empires. А вы хотели чего-то еще?

А в чем твоя фишка?

Прочитав все ранее написанное, создатели игры, скорее всего, обиделись бы и заявили, что столько всего нового для нас, небогаторич, придумали, а мы еще и возмущаемся. Как будто одной трезвости нам мало.

А ведь точно, есть новое. Система глобальных апгрейдов. Вот вы получили бы какую-то задачу, а вам за это пара очков коплет. И можете вы за эти очки глобально улучшить волю русо. До конца концовки. Например, повысить на 20% скорость варения крестьянами сомогана. Нужное дело. Главное — найти то, что нужно, поскольку спичков того, что можно заопределить, не велик. А просто огром-

Kennet

TAKEDA

KAMP

WarGame

Издатель: Xicat Interactive

www.xicat.com

Разработчик: Magitech Corporation

www.ezgame.com

Похожесть: Упрощенный и сплюснутый
СимулИГРА НА ПОЛНОМ
Интернет

Пролог на Земле

Слыши аплодисменты с балкона. Вручается. Эй, ты, с... Специальный приз! За мужество вручается команде разработчиков из Торонто — Magitech Corporation, создателям игры Takeda, у разработчиков которой началась два года назад. Определенно, не лишним мужество бы выпустить такую игру — и даже на ту же самую тему объединения средневековой Японии — после того, как заинтересованный народ уже в третий раз только наигрался в «Сегуну», но и положить на полку пройденный вдоль и поперек аддон Warlord Edition. Конечно, «Takeda» выехать уже просто не на чем. Но, удивляясь сам себе, скажу — да! Да, смотреть на нее в первый раз лучше всего под обнимку — чтобы не возбуждал естественный порыв выбросить ее к чертовой матери в окно. Во второй раз видишь все то же самое, но разрушительных порывов уже не возникает. Из любопытства смотреть в третий раз. Потом в четвертый. В пятый. Незаметно наступают утра. И что же — вся ночь в проглядывании за отстойной по всем параметрам игрой? А за статью — ради которой — даже и не брался? Да что же это такое? Объяснись, дорогой

Глумились боги над людьми, глумились... Вот уже и до компьютерных игр добрался. А нечего, дорогие, восклицать чем попался. Так что выудили они откуда-то китайскую игрушку недавнего прошлого — «Сегуну», да как дали по ней сверху доской! Смачно так. Мало того, что до двух измерений ее сплюснули, так еще и память отшибли. Спросишь у нее — как тебя зовут?

А она тебе — «T-takeda». Вот так вот.

После взяли боги ножички да обстригли все, что считали лишним, — а лишним они, разумеется, считали все выдающиеся черты, которые у «Сегуна» были, — изобилие юнитов, нелинейную кампанию, стратегический менеджмент.

Для появления картины лишним игрока возможности самому собирать армию, а масштабные трехмерные миниатюрные сражения на открытых пространствах заменили плоскими лобовыми стычками на полях чужой футбольной.

Перетягивали, полыхали — уст, дескать. Ну полный отстой получились! Кому бы теперь это чудо из породы реалитимовых варгеймов поддунуть? Со временем боги волю обращаются, сгущают немножко в прошлое. И исправляют, играя заперев.



Объяснительная записка

В каком же фильме была. «Он все-таки обманул нас. Мы построили армию формирования египтян, потому что ожидали, что он применит формацию «дракона». Он же построил армию в формации «рыба». И нам нечем ему ответить! Точно. На стартовом экране я выбрал построение войска в соответствии с той тактикой, которую ожидал от врага, глядя на его стартовую формацию. А тот взял и перестроился, как только начался бой. Из его формации это было легко сделать. И сражение превратилось в Capture The Flag. Последний шанс на победу — если сейчас мой лучший генерал — Баба (с удивлением на последнем слове), командир полка золотой кавалерии — прорвется к чужой штаб-квартире

ре и срубит гордо реюющие там штандарты, то мораль вражеских солдат упадет настолько, что они обратятся в бегство. Почти наверняка. Баба уже на середине поля. Какой прорыв! Вот меченосцы врага на пути. Взмахнется белая пыль из-под копыт лошадей — место достаточно, и золотая конница разогналась для атаки. Уаа! Конница почти не замедляет движения! Там, где она прошла, остается широкая дорога, устланная восточными в землях телами.

Между тем бой все ближе к нашей штаб-квартире. На экране появляется окошко с текстом «Окадасома» — гласит обращение Окадасомы. Считается, что это имя клана Токедо, то есть глава клана — диким Токедо Шинген, один из генералов преданных в игре. Но чет ребята Окадасома — это в Последний из неслыхных генералов старшего поколения, того возраста, но ивских фамилию Токедо, поглотил

сражений этого. Но прочие генералы по-прежнему посылают вести начинаю их с такой озабоченностью — Окадасома! Так, и что у нас за новости? «Окадасома! Нош отряд не смей! остановить противника!» — это предложение от нашего специального полка. Сверх-«Да» то там, за коды видимого поля боя, полк, назначенный в данной битве предотвращать возможные фланговые прорывы, только что не может остановить специальный полк противника, назначенный такой прорыв осуществить. И с минуты на минуту из абстрактного эдакого коварства появится вполне реальная, скорее всего злитый отряд, почти наверняка — кавалерия и проколотой это, по правилам игры, совсем рядом с нашей штаб-квартирой. В ближнем к нам углу карты уже разбуждает птено вражеской



то — конный полк, здравствуйте, ждани вас. Отдаю приказ бить в барабаны, чтобы поднять моральный дух бойцов. Баба уже рядом с вражеской штаб-квартирой, его берут в клещи два резервных полка вражеских колесниц — длинные копыта остановят конный полк без труда — но я вижу, как запоздала конница без моего приказа (да я и не могу командовать батальоном) разделяется — один батальон идет на перехват левого полка копейщиков, другой — правого. Сам Баба с остатками полка продолжает движение к штаб-квартире противника. На территории нашей штаб-квартиры уже идет бой. Один флог срублен. Я пытаюсь снова отдать приказ бить в барабаны, хоть и знаю, что прежнего эффекта это не окажет. Однако мне сообщают, что барабаны разбиты атакующими врагом. Баба со своими конниками уже в двух шагах от вражеских флагов, как вдруг Бок-бок. Вытеснись белье дымки. Полк мушкетеров охраняет саму территорию штаб-квартиры. Неудивительно, Баба, мой лучший генерал, сумевший уцелеть в самом легком дождном сражении. Короткое бок-бок — и траурный красный крест намертво перечеркивает его портрет в нижнем поле игрового интерфейса. Конница ступивает мушкетеров мгновенно, срубает чужие флаги. Несколько секунд вражеское войско еще сражается, словно по инерции. Потом, постепенно, обращается в бегство. Победа. Желто-Бабу надо переиграть еще разок.

Что должен знать каждый самурай

По сути, «Тайвад» тот же «Сегун», но во всех отношениях плоский. Это юнгиты, кои все пять видов. Но поле боя они действуют в рамках строгой системы расчета морального состояния/физической усталости, четкого баланса между силой/слабостью разных видов войск и огромного влияния командиров на боееспособность подразделений. Плюс система набора опыта и совершенствования боевых навыков. Принцип формирования армии в «Тайваде» чем-то даже ближе к жизни, чем батальная система «шотомоки» войск в «Сегуне». У каждого генерала есть полк, состоящий минимум из одного батальона, которым Сам

и командует, а максимум — из четырех батальонов палкой или непалкой комплекции. Тогда тремя другими батальонами командуют его капитаны. Мы не можем повлиять на то, какое количество бойцов выставит тот или иной генерал — это определяет некий условный «экономический ресурс», но можем обозначить тип полка: конница, меченосцы, копейщики или стрелки. Стрелки — лучники или мушкетеры, смотря у какого генерала какие возможности. Опыт в управлении этими типами подразделений у генералов разный и накапливается раздельно — от каких видов войск чаще командует, — а это уже нам решать. Конники и мушкетеры, как правило, в дефиците, поэтому требование к генералу предоставить именно мушкетерный полк запросто может оставить не у дел его колитанос, буде таковые имеются, — им не хватает подчиненных.

Интересно и то, что любой полк полного состава, кроме конного, состоит из юнгитов двух типов. Три основных батальона — и один батальон «поддержки». Например, три батальона копейщиков — один батальон лучников. Реальные полки ведь так и формируют — из разных видов войск.

Теперь о цепочке командования: это командиры армии, от высшего звена к низшему. На высшей ступени находится маршал, тот из генералов, кому поручено охранять штаб-квартиру в данной битве. Должность, определенно, не постоянная. Потом — генералы. После них — капитаны, командиры батальонов, которые руководят своими людьми на поле боя с определенной долей самостоятельности. В случае гибели генерала его место занимает один из капитанов. Наконец, простые солдаты, эффективность которых в бою сильно зависит от навыков командующих ими офицеров. Есть даже формула: новый солдат равен 50% новика его капитана плюс 30% новика генерала плюс 20% новика маршала. У каждого из офицеров есть портрет, имя и набор личностных характеристик, как документированных, так

и не поддающихся количественной оценке. И это почти гениально. Потому что именно из-за этих недокументированных характеристик на поле боя они ведут себя совершенно как живые люди — до так к ним и начинаешь относиться. Этому способствует и функция внутриигрового диалога, когда по целую мышь (Ctrl+MB) на любого подразделения командующий офицер дает тебе краткий, но эмоциональный отчет по текущему состоянию дел.

Играешь уже не ради игры даже, а чтобы отследить судьбы конкретных офицеров, ибо в режиме кампании и офицеры и простые солдаты переходят вместе с нами от одного сражения к другому, совершенствуются и набираются опыта. Офицер и его батальон получают баллы «хорошести» — за срубленные стандарты врага, за убитых солдат и офицеров



врага, за то, что первыми ввязались в бой, последними покинули поле боя или первыми ворвались на территорию вражеской крепости. Баллы эти влияют на «моральный дух» в следующем сражении и «опыт». Набранный опыт способствует росту основных навыков защиты и нападения, обозначаемых одним словом — «аскил». Существует еще и такая характеристика, как «клерство». Она важна, когда решается вопрос, слушаются ли еще люди своего командира, или уже ударились в панику и побежали. Но улучшается она только у маршала после победного сражения.

Ключи к победе

В игре 16 вариантов армейских формаций упомянутых в сторичных воинских трактатах, к примеру, «копей», «змей», «оглушители», «волны», «отряпанные крылья». По каждой формации на экране раста-авки войск дается пояснение: когда, для каких целей и как конкретно ее использовать. Плюс каждый полк в отдельности можно построить двенадцатью различными способами. Опыт приходит с практикой, иногда верный выбор формации выигрывает битву. А иногда битву выигрывает провальное использование «специальных полков». Но там же, на экране, на котором мы определяем, какой генерал какое место займет со своим полком в выбранной нами армейской формации, мы можем оладчить от одного до трех из них специальные задания. Это уменьшит количество наших полков на поле боя, поскольку в каждой битве их может принимать участие не более двенадцати, но иногда оно того стоит.

Когда из последних сил ведаешь вой, рассылая на сокрушительный удар по вражеским



лиговать в этих спальных полках, получив
лишь указание «Глянь», то ощущая себя пря-
мо как Наполеон в битве при Ватерлоо, вы-
ступил, где же Грешак? С другой стороны, чув-
ствуя себя полным идиотом, когда тебе по-
лучил подразделение, поставленное для пере-
хвата вражеской засады, указанием «Давай» сооб-
щает, что враг никуда не может — это про-
тивник не зоболтался назначить спялкого,
а просто вывел все полки на поле боя. И еще —
сколько бы ни было спялголок, задание они
дадут получить лишь один раз. Любо «Глянь», любо
«Давай» — делайте ваши задания, господа

Есть в нем и едкий и штурмный крепостей. Выглядит он, правда, несколько забавно: «Случайному да откроется» — это когда полторы сотни оборотных толкутся у одних ворот, гниются, виднели, их выбить. Защитники отстреливаются. Через какое-то время ворота так и дождется взломать, и начинается обычный кошмар-малодворе крепости. Победа неизбежна, если только не пропустит диверсию вражеской специальной полка. Проблема защитника — будет или нет вынуждены защищать родовой замок от захватчиков в том, что специальных формирований армии для размещения внутри крепости не предусмотрено. Формации стандартные — и постономные кое как крепостные стены прокружат носы полком. Если же штурмуют мы, то враг подобных ляпов не допускает, но богиных проблем все равно не предвидится. Как правило, малыми силами ночью штурм одних ворот вражеской крепости, через другие можно относительно спокойно войти в замок.

Как Такеда Японию объединял

До, это про режим кампании. Пару слов, пожалуй. Так вот, на фоне карты Японии, украинской Яркины флагом, отражающим текущую политическую обстановку в плане принадлежности территории разным кланам, присутствуют всего три кнопки. Первая — это озвучивающая. При нажатии на другую кнопку как бы происходит успешный игровой год, по окончании которого у нас есть шанс получить последние политические известия в виде текста, сопровождаемого мексикой картинкой. Известия сообщают

дают о войнах и союзах кланов, о бунтах и любопытных козусах, вроде применения в одном «...ражений на севере страны новомодного оружия под названием «мультитет»

За год наша армия отодвинулась и стала таким сильнее — в соответствии с упоминавшимся экономическим расуром принадлежало нам территории. Поэтому можно узнать, сделав мысленно на соответствующий фланг два шага, как желает к ходу проявить свою агрессивность, существует третья кнопка. Жми на нее, и советники немедленно объяснят, в каком битве ты сейчас должен принять участие и почему это так важно. Рекомендации будут выполнены — выбора тебе не дает. В случае победы отойдешь себе дополнительный, тоже заранее определенный кусок территории, автоматически укрепляя собственную экономику, и, возможно, должен будешь принять какое-нибудь важное политическое решение. Потом можно снова кидаться в битвы или дать другим гоним-другой отойти. Которую будет спланировать советники в следующий раз, будет зависеть от того, как долго мы отделили, отдели — какие решения приминим. Вроде как нелинейность. Впрочем, движение вперед — ступеням выигранной битвы столь же разнообразно, как и отход назад при проигрыше. Если отойдешь слишком далеко, то армия может решить идти в бой без командующего — то есть без тебя. А еще есть шанс быть отскоканым во время отхода, и тогда в бой придется вступить не зависимо от личного желания. Совсем уж линейной? Командию не называет. Это уж линия — у нас оно, но двигаться мы по ней можем как вперед, так и назад. Такое вот зрелище.

О том, что здесь не главное

Графика Нет, даже говорить ничего не хочу Средненькая, тортиозащая — ну и шут бы с ней, а? Свои юниты с чужими не спутаем? У них цвета разные. К игровому интересу графика отношения не имеет А может, и не так оно плохо, если можно разглядеть, как кончатся

самураи лениво показывают пикой будущего в полнике пахотинки. В игре есть эффекты дыма, тумана и смены дня и ночи. Все равно эти эффекты лучше не включать, иначе будет тормозить вплоть до полной неиграбельности. Оно и неудивительно — минимальные системные требования, по заявлениям разработчиков, включают 128 Мб оперативки. По мне, так лучше 256, а то и все 512 «килобайт». Это, глядясь, и поможет делу. Объясняется тормозизм просто — до 1000 кивотов — на поле боя одновременно. После «Самураи», правда, не впечатляет. Хорошо хоть к процессору претензий никаких. P 200, и нормально.

Музыка. Но мой взор так лучше бы был, если бы еще не было. Однако же не отключил почему то. Хотя мог. Звуки окружения и озвучка батальных



сцен? Сказал бы «хорошо», так ведь все с «Сегуном» сравнивать приходится, а по сравнению с ним. Впрочем, ладно. Пусть будет «хорошо».

Особые надежды разработчики возлагали на интернетовский мультиплеер. Главная фишка здесь в том, что единожды выданная игроку армия будет совершенствоваться и набираться опыта, участвуя во многих онлайнowych боях. Этакий воргейм с элементами RPG. Это и в самом деле, наверное, интересно вот только поигрывать не удалось.

В качестве вердикта хочу сказать, что первоначальная оценка игре в 5 баллов ко дню написания статьи выросла до 7,5 баллов. Не выкину я эту игру, потому как предчувствую, что поиграть в нее захочется еще не раз. До и сколько можно играть в одни только Игры? Иногда и просто игры вполне достаточно. ■



Дождались совершенно непрезентабельной на вид, неожиданно глубокой в отдельных местах и очень даже на удивление — увлекательной тактической стратегии.

Darkmaster
Dark Master Series

Десят лет назад являлся свой лих геймерскому миру седьмая часть заслуженного реновего сериала Wizardry. С тех пор многое изменилось: игры стали красивее, заметно потеряли в глубине, жанр RPG успев почти загнаться, возродиться и расцвести, игроки стали гораздо требовательнее и быстрее. Вышла Wizardry & Warriors, которую успели прозвать "Wizardry 7.5".

Пришел год 2001, и на сцене появилась Wizardry VIII. Игру, которую ждали как мессию, не оглушает нас громогласными лозунгами. Скромно стоит в стороне — знающий себе цену неггер в толпе галдящих новичков. И я не могу избавиться от чувства, что поколение, воспитанное на "Диабле", будет смотреть на Wizardry как на самое известное упрямое животное на новом портале. Хотя, быть может, я и не прав, быть может, култовое RPG займет достойное место в душах современных геймеров, а великая серия уйдет на покой в зените славы. По крайней мере, хочется в это верить. Завершая вступленье, хочу поблагодарить компанию "Бука", подарившую нам игру, которую остальной мир черт знает когда увидит — и неизвестно, увидит ли вообще, поскольку мировой издатель все еще не найден.

О сюжете

В конце седьмой части Wizardry злодей Dark Sovol, захватив мощный артефакт Астрал Домойн,

спрыгнул на своем черном корабле в неизвестном направлении. Но оказалось, что творцы Вселенной создали не один, а три мощнейших артефакта. Астрал Домойн — наполненный силой самой жизни, Хаос Молари — источник перемен и Дестине Доминус — хранящий в себе все знания Вселенной. После провала Космической Кузницы скрывать артефакты стало невозможно. Судьба Астрал Домойн нам уже известна, Хаос Молари попал в руки к народу муков, Дестине Доминус долгое время пылился под стеклами в удаленном монастыре на планете Доминус, но, по слухам, был украден бандитом по имени Мартен.

Нашу партию нанимает для охраны муков Гримлак Гримлак полу-



чил Хаос Молари от одного из своих братьев по расе и теперь хочет слетать на Доминус. На орбите планеты мы попадаем под огонь черного корабля Черноскижника, Гримлак погибает при аварийной посадке. Остаток придется во всем разбираться самим.

Об игровом мире

В игровом мире нас прежде всего интересует его размер. Шутки шутками, но продолжительность предыдущих игр впечатляет нас и восьмью частью не стоит исключением. Только по первой локации можно пробыть час-два, и при этом не обойти все закоулки. Первоначально между локациями приходится пешком, что разнообразит процесс течения геймплея как бы случайными с бытиями и дает ощущение целостности мира. Например, на своем из многочисленных переключений мне встретился поддельный тип по имени Раттус, который попросил помочь ему "снять" деньги с банковского счета. И несмотря на то, что молчаливо стоял тут в расчете на встречу со мной, приятное ощущение полученного буквально погостило дороги и весело греет душу.

На необычных просторах Доминуса вы встретитесь огромным множеством обитателей планеты: различных рас и обличий известных под кодовым наименованием "NPC". С ними вы можете пообщаться с помощью клавиш, вводится при помощи ключевых слов, набираемых вручную. Впрочем, если включить "упрощенный режим общения с NPC", то игра автоматически будет добавлять новые темы для разговора в длинный список. С NPC можно вступить в торговые отношения или просто присоединить к партии (правда далеко не все). Честь и хвала разработчикам, которые тоже предоставили нам возможность грабить и убивать NPC, ханить NPC и вообще вести себя неприлично. Эти маршнотки компьютерно-



го разум, помимо всего прочего, поставляют квесты, награды за успешное выполнение которых служат она экспа, долгожданная и приятная награда. Тот, кто сможет что в Wizardry VIII — простые вещи, будет отдан на растерзание королевы ралоков Аль-Садек. Квесты сложные, и поначалу «небольшой опыт» заработывается в неготорпальных (потому что пафозы вы), на опасных «Монстротник» Wizardry VII велик, могут и разнообразие. Элементы и нежить, люди и ралоки (раса демонов), чарошники и млекопитоящие — все они готовы в едином порыве отдать свою жизнь, чтобы вы могли немного улучшить характеристики своего персонажа.

О ролевой системе

Ролевая система Wizardry всегда приводила в восторг поклонников «вдумчивой» игры и вызывала головную боль у любителей «ролевого» типа «три силла и куча шмоток». В восьмой части присутствует 11 рас и 15 классов, у каждого, естественно, свои недостатки и преимущества. Никуда не пропадет знаменитая «раса-класс», один из столпов местной ролевой системы. Смысл ее в том, что в Wizardry, в отличие от других RPG, определенные расы изначально предрасположены к некоторым профессиям (классам) и с большим трудом осваивают все остальные. И если, к примеру, в Might & Magic созданный вами облик-фигурка всего лишь незначительно уступает своему эльфийскому коллеге, то в Wizardry неправильно сгенеренный персонаж будет испытывать массу трудностей, и сохранить его в живых будет непросто.

Среди рас наряду со всем знакомыми эльфами, гномами и прочими есть, например, равульфы — раса полулюдей-полусобак, или мууки — раса кошачьих существ, отдаленно напоминающих снежного человека. Среди классов, помимо воинов, воров и магов, можно обнаружить такую экзотику, как волкеры или паноники. У каждого класса имеется какое-нибудь уникальное свойство. Волкеры, скажем, умеют обманывать смерть. Сколько раз бывало, кажется, уже конец, удар, истонный крик, отправили девушку в Волгалу, монстры прокляты! Но не тут было — обманув старую мимиру с кассой, болохура вопиюще опять крутит вражеские черепки.

Особняком стоит механик — новый для Wizardry класс. Он один может собрать из пары самых обыкновенных предметов нечто совершенно новое. Его не нужно бояться, вы можете и сами

предметы, вроде чипа от микро-волновки, да и вооружен он сиянием — совершенно нетипичная для фэнтези-игр пушкой, которую теоретически неумимо апгрейдит по мере повышения своего уровня.

Для полного счастья может определить характер каждого игрока классификация — например, волшебничко или добродушный интеллект. Особого водействия на игру это возможность не оказывает — от характера героя зависит в основном его реакция на игровые события.

Наши подопечные обладают двумя типами характеристик. К основным относятся: Космос, интеллект, ловкость, живучесть, подвижность, интеллект, благочестие и восприятие. От них напрямую зависит показателя вторичных свойств персонажа, как то уровень здоровья и магии, выносливость (то самое stomp), уровень защиты (класс брони) и тот вес, который может поднять наш герой. Учите, что перегруженные герои сражаются заметно хуже. С основными характеристиками косвенно связаны разнообразные умения: мастерство в обращении с оружием, мифология, музыка, магия и многие другие. Навык «ближний бой», например, базируется на интеллекте и восприятии, так что забудьте о стереотипе «тупой, но сильный боец» — такие уже не в цене.

Маленькие знания делаются на четыре школы: та магия, к которой все привыкли, то есть магия и огненные шары, заклинания священников, алхимические доминанты и псионика. Кроме принадлежности к школам, заклинания распределяются по шести сферам: четыре стихии, разум и божественная магия. У каждой сферы свой вид магии: израсходовав всю огненную магию, волшебник не сможет накопить дождя, даже если заволашует огнем независимости. И наличие магии остальных видов. Оригинально и необычно для жанра в целом — но не для серии Wizardry.

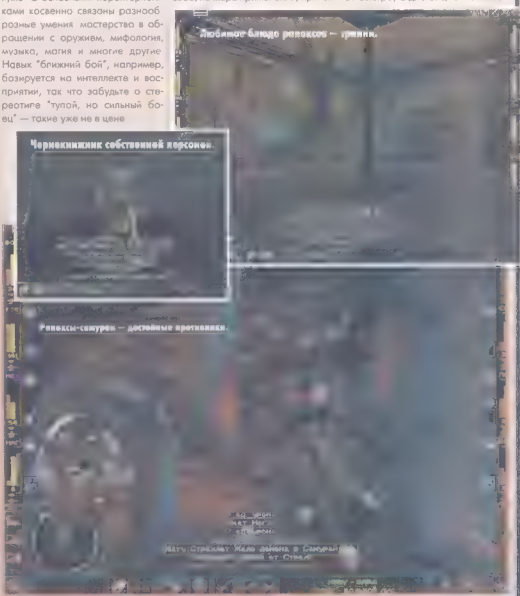
После повышения уровня вам предоставляется возможность улучшить показатели героя. Поднимать можно показатели основных характеристик (максимум — 100) и навыков (максимум — 75). Достигнув заветной сотни, вы получите дополнительный навык, скажем, герой-интеллектуал будет награжден навыком «Усиленное колдовство». Навыки растут и сами по себе, по мере применения, причем

могут достигать высот невиданных — но только в «свободном полете», вручную — 75 и ни единой больше. Но не стоит огорчаться: каждый новый чем-то полезен. Разовьете до упора один, будете прокачивать другой. А основные навыки и без вашего участия растут как на дрожжах.

Резюмируем, ролевая система Wizardry — отрада для настоящих ролевиков. Создание партии — не просто игра в игру, сложная и увлекательная. Хотя, положо руку на сердце: от ролевой части Wizardry можно ожидать многого.

О боевой системе

Бой в Wizardry происходит поэтапно. Перед началом каждой фазы вы раздаете команды всем своим персонажам, живете на кнопку «Конечный» и наблюдаете результат. Для новичков неприятно, но опытные игроки быстро. Если цель уже уничтожена, перемещайте автоматом: вы выберете следующую жертву. Противники бегут быстро, а дистанционно —



Любимое блюдо ралоков — дружба

Чернекиники собственной персоной

Ралоки-сатурны — достойные противники

Матушка-старуха, мать-одиночка, мать-одиночка, мать-одиночка

жне бьет несильно и нередко мимо цели, поэтому большая часть врагов уничтожается в ближнем бою. Кастующий заклинания ни когда не промахивается — но зато при неудачном раскладе палачи могут "отразиться" в колдуна и в его партии. О-внь, знаете ли, приятно погулять по башке от собственноручно проклятого мага. Совсем другое дело босс Сырал на волынке — у врагов уши заложило и характеристики

О партии родной

Состоит эта дружная банда из шести товарищей, к хэим, если вы того пожелаете, могут присоединиться два NPC. Причем будит их право нести службу, выполнять все воли указания и расти над собой вместе с с. с. с. данными вами персонажами. Единственная проблема — могут отказаться идти в некоторые локации и оправдание приводит аргументы типа "мама в детстве говорила, что там

Скелл Хейгарди. Суровые ребята.



панизились, отступал на барабанах — ускорил товарищей. Единственная проблема — музыкальные упражнения требуют очень большой выносливости.

Очень многое зависит от построения партии, которая мы можем в любой момент увидеть наглядной схеме (и изменить). Волшебники, стоящие позади всех, не могут достать противника клинками и, израсходовав мону, становятся практически бесполезными в ближнем бою. Хотя виртуозность в обращении с двуручником от них ожидать не приходится, но все же обидно. Однако это просто врано, по сравнению с тем, что бывало, когда врагом удавалось заставить вою дружную компанию врасплох и напасть с тыла. Оказавшись на острие атаки колдунов смолч и рубят в копюсту, а оставшиеся не у дел работники меч и топора бессильно сжимают кулаки и громко матерятся. Такие происшествия весьма разнообразят игровые будни и позволяют игроку освоить навыки скоростной загрузки. Описание ужасной резни непосредственно перетекает в отчет

живут злые монстры". Решается противоречие просто — партия телепортируется в нужное место, и уж тут никому трусовый собрат не денется, хотя и выматывает все нервы, поминутно сообщая, как же ему здесь плохо. Стоит также упомянуть о возможности перенести в игру партию из Wizardry VII. У вас сохранились старые сейфы?

О графике и прочем

Что вам сказать о графике Wizardry VIII? Сравнения с грядущим Morrowind она не выдержит, но игра выглядит достойно, и уж всяко лучше, чем небезизвестная Wizards & Warriors. Конечно, еще немного полигонов не помешало бы, но тогда и системные требования выросли бы неслабо.

Очень здорово, что уже потрепанного врага можно отличить по живописным кровоподтекам, появившимся на его теле в процессе боя. Особо хочу отметить, что у Wizardry "правильный" движок, и FPS неминуемо повышается при переходе на более быструю карту. А вот если вы играете на "Ар-

канумам", которые умудрялись тормозить на гигагерцовом "Атлоне". Да и ускоритель не является насущной необходимостью, хотя и весьма желателен.

Приятная музыка, хороший звук, отличная озвучка диалогов — все это помогает втянуться в игру, а большего от них не требуется.

К интерфейсу постепенно привыкаешь, хотя не проходит ощущение, что он мог бы быть и попроще. В Sir-Tech прислушались к просьбам фанатов сериала и сделали удобную мини-карту с возможностью масштабирования и добавления собственных пометок. Пользуйтесь на здоровье.

О геймплее вообще

Хорош геймплей, очень хорош. Интересные квесты, проработанный мир, лихо закрученный сюжет. И билвы не надоедают. Ну, или почти не надоедают. Просто на определенном этапе вы можете почувствовать, что ждете, когда же закончится эта игра.

несчастных монстров и последние начинают восприниматься как досадная помеха. Но через некоторое время на сцену выходят баллады, оные представители монстрачьего племени и б-г-ты вновь обретают сложность, удовлетворяющую азыскающего игрока. А в кругу рукоятворной красоты Храмы и подземелья, скульптуры и витражи, водопады и озеро павы. А какая здесь луна! Когда над бронным лелем восходит ночная красавица, сердце бойцов поют от восторга.

Wizardry захватывает, увлекает в свой мир и держит крепко. Она оч. пует и на всю жизнь оставит след в сердце геймера. Не пропустите ее — такие миры скоро исчезнут под потоком пошлы, не выдержат натиска тупых боевиков и скроются в колдовском тумане под звон клинков и грустных плач лютни.

P.S. Для любителей трудностей в игре есть специальный режим — "Железная воля". Включив его, вы лишаетесь возможности сократиться по желанию. Золотый "save game" происходит автоматически при выходе из игры. Но это — для хордкорщиков из хордкорных.

"Благодарим компанию "Бука" за любезно предоставленную версию игры."



Андрей Верещагин

Антон Логвинов

ALL EYES ON PREDATOR

3D Action

3D Action

PIII-450, 128Mb,
16Mb 3D уск.

Издатель: Fox Interactive

Разработчик: Monolith

Похожести: Aliens vs. Predator

Сайт игры: www.alienspredator2.com

МУЛЬТИПЛЕЕР

Box, cat, Internet

Первая AvP была на редкость атмосферной и захватывающей игрой, но обвела массой мелких недостатков, изрядно портивших общее впечатление. Однако это не помешало огромному числу игроков вскоре увлечься кровавой войной между людьми, Чужими и Хищниками. Издатели AvP, FOX Interactive, быстро поняли, что народ жаждет продолжения. Правда, из-за внутренних разногласий FOX отлучили от игры разработчиков первой части (компании Rebellion), а проект AvP 2 поручили Monolith. "Монументы" уже имели опыт создания "явноподобных" игр (No One Lives Forever), а, по-прежнему на руке, они взялись за дело.

Один на всех

Действие игры происходит на богемной забытой планете LV-1201, где расположился планетарный комплекс компании "Вейланд-Юитни". А именно здесь злобный доктор Эйзенберг, вопреки всем запретам, проводит исследование древнего Уля Чужих. Ему помогает команда наемников во главе с генералом Рикавом. Так и следовало ожидать, в один прекрасный день подлые Чужие вырвались из мест заточения, и часть комплекса стремительно оказалась под атакой. Рикаво и Эйзенберг это не остановило — они укрепились в оставшейся части комплекса, выскок в горы и продолжили исследования.

Спустя несколько дней на планету прибыла команда Хищников, чтобы поохотиться. Генерал Рикаво уже покинул нас, мечта свести личные счеты. А через несколько недель на орбите появился корабль USS Verloc с взводом пехотинцев на борту, посланный правительством по просьбе руководства "Вейланд-Юитни", обеспечить похороны потерей связи с Главным Комплексом на планете.

Фигуры были расставлены, первые ходы сделаны, началось большое дело.

Вообще, говорить о сюжете AvP 2 можно с уверенностью, что он не так интересен, как первый. Однако если не брать во внимание сюжет, то игра — это отличный пример того, как можно сделать игру, которая будет интересна и людям, и Чужим. Дело в том, что сюжет игры — один для всех трех персонажей: человека, Чужого и Хищника. Есть отправная точка (инцидент в Главном Комплексе) и некая последовательность событий. Каждый персонаж включается в историю на определенном удалении от этой отправной точки и воздействует на дальнейшее развитие сюжета. Это воздействие становится тем сильнее, чем дальше персонаж находится от отправной точки. Например, играя за человека, мы участвуем в инциденте и бое с Чужими, а становимся его непосредственным участником.

Иногда герои даже встречаются друг с другом! Ощущения от этого просто непередаваемые. Представляет — вы прошли игру за Хищника, а потом, играя за Чужого, наблюдаете со стороны то, что с вами было! Правда, без в «ой» возможности вмешаться в происходящее события. Но оно и понятно. Подобных моментов в игре очень много, сюжетная линия невероятно детализована. Вообще, понять все перипетии сюжета можно, лишь пройдя игру за всех трех персонажей — что вкупе с вышеописанными «ценными» ходами многократно увеличивает интерес к игре. В общем, памятник разработчикам и низкий поклон Повторю, уникальный подход.

Модели персонажей выполнены на редкость тщательно.



Кстати, вместе с приложением единого полноценного сюжета исчезло и деление на эпизоды — игра перестала быть набором эпизодов, как первая часть AvP.

И на рассвете вперед

Несмотря на общий сюжет, начинать игру можно за любого из персонажей (я все же рекомендую играть сначала за человека, потом за Хищника, а Чужого оставить напоследок). Единственное, что зависит от выбора, порядок составления кусочка сюжета в вашей голове. Кстати, может показаться, что «команды» за десантника самая длинная — но это не так, число уровней для всех примерно равное. Просто люди бегают гораздо медленнее Хищника или Чужого, из-за чего и увеличивается продолжительность этой части игры. Кроме того, немалую роль в замедлении процесса играет страх. Но об эмоциях ниже.

Что родит... всем не беспомощные сосунки, как это было в первой части. Наоборот, подчас становится жаль Чужих, когда видишь, как легко их выкидывает команда инфильтрации. Вообще же защита от Чужих наемники негордились серьезно — знали, с кем имеют дело. Поэтому расставлены знакомые еще по фильму самонаводящиеся пулеметы, которые рубят в капусту все подряд, а Чужих — особенно. Нападаю на пулеметы иногда тусуются охранники и томовые андромеды, которые, прежде чем открыть огонь, бормочут себе под нос нечто вроде «цель захвачена».

Чтобы зачислиться от Чужих и Хищников, хрупкий (хотя и не такой, как в первой части) человек должен быть вооружен до зубов. Помимо знакомых ножа, пистолета и импульсной винтовки, мореход таскает с собой гранатомет (о нем — гранаты нескольких видов), огнемет (красиво!) ракетку (тяжело

и сердца), смартфон (его надо навести на цель, после чего о точности попадания можно уже не беспокоиться), и даже снайперскую винтовку. Последняя, видимо, сделана только для мультигеймера, ибо в сингле она появляется за несколько минут до финала, причем в ту же точкой применить не выходит.

Помимо пушек разных сортов Харрисон (так зовут морпех и использует ряд интересных приборов и устройств. Это знакомые по фильму детектор движения (по-прежнему играет роль главного нагнетателя



атмосферы), напеченный фонарь, оветительные плашки, устройства для взлома компьютерных систем (то самое, которым Хикс в начале фильма отрубает входную дверь колонии), а также очки ночного видения. Плюс ко всему разработчики засунули в игру Jet Pack, позволяющий летать. Правда, я узнал о его существовании уже после того, как прошел игру, и нисколько об этом не сожалел. Но при желании можно найти применение и ему — например, проникать в тайники, перепрыгивать пропасти, а также легко уходить от гоним и уничтожать врагов с воздуха. Правда, доступен Jet Pack лишь в нескольких миссиях, до и расходуется он слишком уж быстро.

Выхожу один на дорогу

Второй участник заварушки Хищник, с его фирменной невидимостью, четырьмя типами зрения, трехкратным «зумом», а также — новшеством второй части — умением невероятно высоко прыгать. Кстати, с типами зрения кое-что произошло. Во-первых, исчез аналог прибора ночного видения, а взамен его пришел режим, в котором видны технологические предметы (например, оружие). Еще один приятный момент (Monolith — молодцы!) появился элемент «облама» при использовании какого-нибудь типа зрения. Помните как в второй части и



разрезать врага на мелкие части.

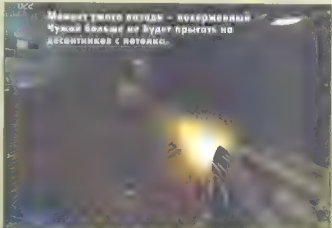
С оружием дальнего боя у нашего охотника тоже все в порядке. Чего стоит один гарпун (по сути, «снайперка»), который просто убивает при точном попадании. Конечно, стрелы для гарпуна слишком быстро заканчиваются, но зато после очередного боя их можно собрать с трупов. Еще у Хищника есть фирменный метательный диск, который после наведения на цель отправляется рсчеленять ее на мелкие кусочки. После успешного выполнения задания диск нужно вернуть обратно, и тут бывают интересные случаи. К примеру, как-то раз я запустил диск в охранника, успешно распоровший тело, диск влетел в стену. Вскоре прибежал охранник с соседнего поста — посмотреть, что случилось. В этот момент я нажал кнопку возврата диска — и в следующее упало рядом с первым.

На упав у Хищника по-прежнему прикреплено пушка, которая

убивает врага одним выстрелом, а если оборвать дополнительную энергию — еще и прихватывает всех, кто стоит рядом. Сохранился и пистолет, но, по-моему, он плохо вписывается в общую картину. Зато появилось сеть — правда, хлипкая, долго удержать никого не может (о вспомогательных фильмах), но мы и такой рады.

Прелести чужой жизни

Спать хочется, хочется Monolith — они сделали игру за Чужого интересной. Теперь это не тупая беготня по вентиляциям с эффектом головокружения и тошноты, а-ля Descent, а полноценная кампания благодаря целостности сюжета, Чужого больше не нужно расти каждый уровень «зачево». Кроме того, рост Чужого не находится в прямой зависимости от количества энергии (подобный дебилизм наблюдался в первой части) — им полностью управляет сюжет. Немного нерелистично, но точки зрения геймплея несравнимо более грамотно, чем это было раньше. Кстати, в силу «сюжетного роста» мы теперь начинаем путь Чужого с самого начала — из яйца. Попадая в роли маленького мордохота (Jaceh-gger) находим себе одинокую жертву (иначе ряды стоящие люди немедленно вызовут команду инфильтрации) и бросаемся на нее. Все, зародыш отложен в человеческий организм. Спустя некоторое время мы обнаруживаем себя внутри бедной жертвы и своими собственными частями прогрызаем его грудную клетку. Как выразился наш желанный дядя Федор «Эта они смачно саргитанальничали!» Да уж, действительно смачно. Поздравляю, теперь мы — маленький никчемный грудюда (chesburster — помните первый фильм?), членисты которого немногим сильнее собачьих. Нужно расти — нужно кушать. Но кого? Люди не по зубам еще. Приходится тренироваться на козках,



блого их тут много по стандарту бродит. Вот немного подрастет, и

Когда Чужой превращается в дракона, он не только заметно увеличивается в размерах и меняет свой облик, но и обретает колоссальные силы и длинный колючий хвост. Костюм, хвост теперь играет роль парализатора — после удара жертва обессилевает и, еле стоя на ногах, ожидает последнего удара двойными челюстями. Также Чужой теперь может применять очень эффективный прием — резкий прыжок на врага с доразогнутыми его когтями. Практика показывает, что субъект, подвергшийся такому виду атаки, тут же испускает дух, не успев даже вскрикнуть.

Независимо от того, на какой стадии развития находится Чужой, он обладает завидными скоростными качествами и хорошо видит в темноте. Помните, темнота — друг не только злодею, но и Чужого благодаря небольшим размерам и темной окраске он может укрыться в слабо освещенных местах.

Другим несомненным достоинством любого (за исключением грудода) Чужого является возможность передвигаться по поверхности, расположенной под различными углами к земле, в том числе и по потолку. В первой части это вызвало головкручение, здесь же все гораздо приятнее. Во-первых, ориентироваться по маякам стрелочки на краях экрана, которые указывают расположение Чужого относительно нормального горизонта. А во-вторых, дизайн уровней стал гораздо проще и логичнее. Кстати, я бы даже из Monolith явно нравился фильм — Чужий не раз придется перегрызать провода.

Дышите глубже

Неприменный атрибут любой хорошей игры — атмосферность. В первой части игры разработчики из Rebellion отлично передали атмосферу фильма "Чужий" — благодаря этому, собственно, игра и "выпала". Перед Monolith стоя-

ла сложная задача — сделать, как минимум, не хуже. И они справились — то, что превзошло любые, даже самые смелые ожидания. "Монополисты" умудрились создать неповторимую атмосферу для КАЖДОГО из персонажей!

Игрок за пехотинца, вы чувствуете себя занойзаной в угол жертвы. Но человек, которому нечего терять, может оказаться опаснее любого Хищника — особенно если у него столько оружия. Вы боитесь, играя AvP 18 Xol To было шметком. Здесь — в пять, в десять раз страшнее. Вытисры со лба холодный пот, не переставш удивляться тому, как мастерам разработчики играют на нервах! Нападают именно тогда, когда ты этого меньше всего ожидаешь, а когда, казалось бы, взору предвстает пустой коридор. Ситуацию подогрывает детектор движения, который теперь фиксирует любое колебание пространства — даже то, как открываются двери и раскошеваются крюки! И снаружи комплекса (открытые пространства теперь не редкость, что бесмерно радует) нельзя чувствовать себя в безопасности. То Чужой проширывает где-то далеко в тумане, то из-за ящика слышится верещание мордахево — а когда идешь его обходить, чтобы пристрелить издалека (мордосос убивает с первого раза), на тебя сверху падает какой-нибудь другой Чужой. В общем, чаще ждите F6 — сократиться теперь можно всегда и везде!

А как перед нашим взором гравитает Хищник — это поэма! Идешь снаружи комплекса, буквально дрожа в ожидании резкого прыжка Чужого. И тут тебе на разный сообщают, что кто-то идет за тобой по пятам, поднимая голову — видишь, как на фоне едва пробивающегося через грозовые тучи солнца перевелется с одной крыши на другую сплзнут Хищника. Затем и по-кинскому спринтует, долган на тебя см. Брр, все, хватит — сомни увидител! Кстати, не думайте

что всю игру вы проведете в боях с Чужими или Хищниками. Если бы это было так, то вряд ли бы игра произвела большее впечатление, нежели первая часть. Здесь, как я уже говорил, всем правит сюжет. Побегая в первой главе по Главному Комплексу и напугавшись вдоволь, Харрисон попадает в такой круговорот событий, что ему придется положить не один десяток на вымысел. Там уже будет совсем другая атмосфера, сбежавшего заключенного, которого везде ищут. Очень напоминают аналогичный эпизод из Deus Ex. Словом, приведу примеры можно бесконечно — но лучше один раз увидеть.

Играя за Хищника, почувствуете себя настоящим охотником. Вокруг тебя — только жертвы. Тебе нет равных. Все живут равно столько, сколько ты позволишь. Единственное, что тебя интересует, — как позэффективнее убить дичь. Тебя переполняет ощущение собственной мощи. А во плоти Чужого, напротив, кажешься себе годиком сплзником, который убивает неожиданно и крайне жестоко. Ты все время голодаешь — и тебе не нужны другие мотивы.

Monolith сумели создать эффект "зависания" в образ своего персонажа. Играя за пехотинца, вы хотите бороться, играя за Хищника — хотите красиво убивать, а играя за Чужого — носитесь по вентиляции, убиваете быстро и часто, получаете от этого удовольствие. Именно так, и никак иначе.

Синема, синема, синема...

Немаловажную роль в создании атмосферы играют скрипты. Они присутствуют как в форме роликов, так и в виде игровых ситуаций. Кинематографичность игры находится на недюжинном уровне, но рассуждая об этом совершенно нет смысла, это же cinema зрелище!

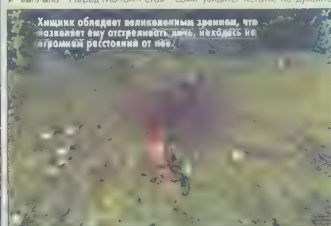
Делая игру, разработчики явно смотрели фильм "Чужий" не реже раза в неделю. Вас охватывает чувство узнавания — и это чертовски приятно. Двери, шрифты, дизайн помещений — все из фильма. Даже робот-погрузчик стоп — об этом не будем! Интерьеры из Чужого тоже присутствуют, ко всеобщему удивлению. Это касается Улья Чужий, а также кухни корабля "Ностромо" — здесь также же есть в жилых помещениях базы. Радует, что больше радует тот

факт, что все звуки и даже музыка! взяты из фильма. Музыка блестяще вписывается в игру, нагнетая и расслабляя напряжение. В тех местах где это нужно, словом, как в кино.

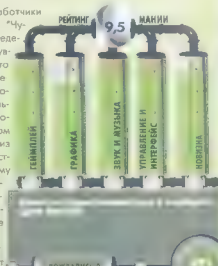
Оформление

Мы знаем почему, но у наших игроков журналистов движок LihTech пользуется крайне плохой репутацией. По-моему, No One Lives Forever давно показал всем, что на "Литтехе" можно делать хорошие игры и делать красиво — все зависит от разработчика. Вот и в AvP 2 так — все в игре красиво, но равно настолько, насколько это требуется. Никаких инноваций, никаких революций — просто так, как надо, не больше и не меньше. Живописные модели, отличная анимация, качественные спецэффекты и продуманный дизайн уровней. Замечу, что на скриншотах игра выглядит гораздо хуже, чем на мониторе, — поэтому выходы о графике при просмотре скриншотов не стоит. Правда, у LihTech есть существенный недостаток — он тормозит на слабых машинах (даже если понизить разрешения). Но, как выразился один мой знакомый, "когда начинаются тормоза, думаешь не о них, а о том, как этот год закон на покое за углом". И это признак настоящей игры.

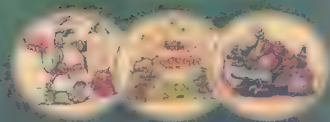
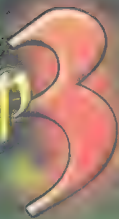
Пройдя AvP 2, понимаешь, что первая часть была доморощенным полугабриком. Несомненно, смена разработчика пошла игре на пользу. Monolith еще раз сделали отличную игру. Они родняли AvP на одну ступень с такими играми, как Deus Ex и NoF. У второй части AvP проктически нет недостатков, а если есть, то они очень мелкие и тщательно скрываются. Уверен, что через полгода игра уже будет считаться классикой жанра. ■



Хищник обладает великолепным зрением, что позволяет ему отстреливать лич, находясь на огромной дистанции от них.



Затерянный Мир



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



Олег Полновод (od@igromania.ru)

а также Николай Коровин

Return to Castle Wolfenstein

ЖАНР

Action/Adventure

Издатель: Activision

Разработчик: Gray Matter/
Nerve/Id SoftwareПожалуйста,
Санкт-Игры: www.sankt-igry.ruRUBIK/RSUKK
Дол. с/т. Игровик

Кто кого? Скорей всего, он меня
местами... ну может — штука серьезная...

Перед написанием статьи та часть моей личности, которая отвечает за работу редактора, вызвала меня на серьезный разговор «Сын мой», — сказала она, — взгляди внимательно под ноги и не вдумай свалиться в канаву с настальгией Заруби себе на носу никаких сравнений с Wolfenstein 3D. Менюеры будешь писать на пенки. Уайку — выпарю, ей-богу. О причинах такой рекомендации редакторский кусок мозга распространяться не стал, видимо, полагая, что они и без того понатыкают каждому нормальному человеку «Олега райта» — ответил я, «что проблем, сэр Разрешите провести реконструкцию, сэр!» «Валей», — бросила центральная извилина и вновь погрузилась в составление плана «номера

мучает настальгия по ламповым радиолам и телевизорам с линзой?

Конечно, в некоем астральном смысле возращение в замок Вольфенштейн состоялось. Главного героя по-прежнему зовут Уильям Дж. Блаквич. Как и раньше, он служит в американской разведке и до сих пор бунтует в немецком тылу. Фашисты за девять лет тоже мало изменились. Гиммлер с Гейббельсом ведут секретные проекты по созданию киборгов-сверхсолдат («кубер зольдаты»). Паранормальная Дивизия СС раскапывает гробницу германского короля Генриха I, и где-то на затерянной в горах военной базе ждет своего часа ракета с отравой в боеголовках. Как заметил коллега Матвей Кумби, вся эта свистящаяся напоминая сценарии незабвенного «Индианы Джонса». Вокруг сплосные тайны Третьего Рейха: супероружие, оккультные опыты, мистика и сокровища, а в центре тайфуна — наш герой, один за другим разваливающий коварные планы нацистов.

Что можно лезть, того нельзя бить

И, в общем, оно право. Что с чем тут сравнивать? Самолет братишка Райт с тридцать пятой «Сухой»? Телефон Белла с мобильником от Nok'a? Электрическую свечу Ябло-кова с тысячелетним прожектором? А в часом не

Широка страна моя родная

По стилю Return to Castle Wolfenstein напоминает Half-Life или, если угодно, No One Lives Forever. Сильная и богатая сюжетом ситп-часть, много скриптовых сцен. Сюжет, mildly говоря, фантастичен и даже отодвигает некоторую бредовость. Но завлекает и затягивает — быть может, именно благодаря духу нездорового авантюризма и вольному обращению сценаристов с историей. Давы вникнуть в то, что вокруг происходит, тщательно прочитавший не только брифинги, но и письма, забытые на столах или приколотые к стенам. Ну а как не прочесть, если видишь — подпись доктора Гейббельса? До колик любопытно, что опять задумал этот зловещий хромированный корлик.

Игра начинается с того, что Блаквич вместе со своим товарищем-шпионом попадает в плен. Товарищ не выдержал пыток и скончался, а Блаквичу дизайнеры Gray Matter вручили нож и помогли перерезать горло охраннику. Дальше Уильям начинает кровавый марш по апартаментам замка, катакомбам, деревням, секретным базам, аэродромам и лабораториям, безжалостно ошпаривая арийскую расу от недостаточности лавных орыцел.

Темп игры не столь бешеный, как в Serious Sam, но расслабляться все равно некогда. Позади — трупы, впереди — будущие трупы, а здесь и сейчас — свищавый вихрь, крошащий черепа

и грудные клетки. Миссии насыщены событиями, некоторые идут во время. Враги ждут почти за каждой дверью. Обычные солдаты с автоматами и винтовками, снайперы на вышках и местный спецназ — заткнуть в черную кожу лавке девчонки из персональной охраны Хельги фон Болоу, идею, кстати, явно уперли из Half-Life — помните, там тоже были девчонки, но с арбалетами? Позже на сцену выходит огнеметчик, десант и неприступные тилы в противогазах с ручными пулеметами. Ближе к финалу игры — держите меня четверо! — прямиком из инкубаторов на блокоцинов прыгают зомкованные в броню беззюгие теори. Из их торсов струятся в пространство электрические заряды, которые зонтируются на оказавшихся вблизи людей. У меня возникло подозрение, что это были верхние половинки киборгов, которым не успели привить ноги. Полноценные киборги появляются пару минут спустя, и тут уже не до шуток по огневой мощи и живучести каждый из них не уступает небольшому танку.

К счастью, они тупы и медлительны — чего нельзя сказать про «человекоподобных» солдат. Эти соображают, что к чему, и вертятся до безобразия. Они прячутся в укрытие, чтобы переменить рожек автомата или обновить магазин. уходят от ваших пуль и иногда бросают свои гранаты, умеют преследовать и обходить с тыла, а один раз я заметил, как перед



стрельбой охранник опрокинул ствол Подозреваемого, он сделал это по команде дизайнера, но все же — приятно видеть, что фирмы обрели человеческие качества. Правда, пришлось мне наблюдать и решительный прыжок снайпера с высоты метров в тридцать, но это он, верно, из уважения к Уильяму.

Модели немецко-фашистских захватчиков, их анимация — это три раза «кху!» Даже четыре. Но ребит просто приятно посматривать, честное слово. Когда они бегают и когда прыгают, когда пригибаются при стрельбе и когда лежат по лестнице, а особенно — когда отдают концы. Гретья, пять и десять разными способами — изображают умирающего Гомлета что до того хороша. Один трагично хрюкает ружьем за седице, другой скрючивается пополам, третий прямо и молча, как куля с мукой, валится на спину. Покойные растягиваются на попу и на земле в самых разнообразных позах. При этом у них почему-то пустеют глазницы, и, бросаешь противопальный взгляд, чувствуешь себя виноватым: не уберег, не уберег молодых и здоровых парней, цвет нации! Стыдно, Уильям.

Игра выглядит жизнеопасной и благодаря блестяще срежиссированному скриптом, но на машине подкатит карательный отряд, то спускает на парашютах десантники, то тебя в рейдах по городу сопровождает танк. Правда, бедным фирмам часто не везет. Сначала в раскопанной гробнице начинают бунтовать мертвые — недовольные тем, что превратили их в сан, они рубят на части охрану, затем сконструированные в эксперименте полумеханические воины вырываются на свободу и уничтожают своих создателей. В итоге отступаются за все приходящие Блоковичу немощные нации, неспособные укротить порожденных ими зло.

Порой «грубое вымысел» переживает аккуратные миссии, цитирующие combat sim's вроде Delta Force. Скожем, в одной из них надо снять всех часовых на вышках, не допустить, чтобы кто-то из них поднял тревогу. В другой — перестрелять охрану аэродрома и унять самолеты (хотя это уже больше Wolf-je и HOU). Смысла стипа полагает слегка перевести дух, хотя и не выглядит атмосферу. Это неуловимая материя подползает лишь немногим гением вроде Джона Ромера (да гений он, гений — представляю, что на дворе 97-й год и только что вышел Quake), но в Gray Matter, видимо, так не

работают с атмосферой дизайнеры промахнулись. Единственное место в игре, когда смешанное со страхом напряжение как будто обволакивает изгибами, — это сипел Генрика I, уровень, который по странной случайности сильнее всего выбивается из общего стипа. Вот там — да, страшно и вздралишь от случайного звука. А все остальная игра почему-то не воспринимается всерьез. Почему — а черт его знает. Дизайн уровней отличный, не придерешься все ладно прилично, объект к объекту, текстурка к текстурке. Зомби, домо, бункеры, лаборатории и казематы, горы и поля, городские улицы, турбвинтовая моштра на аэродроме и подводная лодка, законченная в сверянии льдах, — жить бы здесь и работать, а не в игре играть. Правильное повествование оплопотов и блестящие, как у яе сказал, скрипты. Но атмосфера как-то... нетого. Не ступаете до Hall-ile далеко. Потому, быть может, что фирмы говорят на английском, а ты никогда не испытываешь проблем с аумицией?

Не стреляй

К середине игры Блокович уже почти оружейн под завязку. Часть она трофейное, часть — выдана в штебе или сброшено на парашютах. Почти бесполезный нож, пара пистолетов, столь же ненужных в присутствии более мощных пушек, три автомата одной послабее, но зато скорострельный — MP40, «Томпсона» и «Стена» с глушителем — стреляет точно, на глушитель не доет выпустить длинную очередь — нужно стрелять газ. Винтовки тоже три: трофейный «Маузер», на который вешается оптический прицел, десантная винтовка (тоже с оптикой), выпускающая пули почти со скоростью автомата, и подарок от союзников — винтовка с прибором ночного видения, правда, патроны к ней встречаются настолько редко, что своего присутствия в арсенале Блоковича она не оправдывает — так, висит мертвым грузом.

Следом идут гранаты двух видов. Полезны против медлительных годов типа зомби, а вот взрыв у них стремительных злодеев уходит нечасто. Поскольку гранаты — нехотонного типа дествия, после броска они лежат и отсчитывают положенные секунды до взрыва. За это время враги успевают смяться. Завершает список оружия взрывного типа связка динамита с пистексудным таймером. Впрочем, это уже никак не оружие, а лишь средство



Сверхсолдаты Райн так и не почувствовали в бою Второй мировой. А все благодаря мля, Биллу Конигсбергу.

для диверсий — радар взорвать или развить стену.

Фаустпатрон, аналог ракетницы, появляется примерно в середине игры и по аналогу толком не нужен. Но потом, когда на тебя прут киборги с пулеметами и ракетницами, фаустпатрон показывает себя в полную силу. Шестиствольный пулемет традиционно радует глаз любителей живехно — раскрутившись, он за три секунды может переключиться в кровавую трюку взвод солдат, и даже киборг не выдерживает долгие очной ставки с пулеметом. Отметает — прелестная вещь, услада игрока с садистскими наклонностями. А поскольку садистским наклонностям обладать все игроки, можно считать, что дизайнеры Gray Matter не промахнулись. Ну и, конечно, где киборги — там и секретное оружие Вермахта. В данном случае это Tesla — нехилый такой электрошокер, что-то вроде Lightning Gun'a из Quake, только разряды могут поразить сразу несколько мишеней.

Конечно, при наличии в арсенале Блоковича такой штуковины разговор о реализме будет немного двусмысленным, но тем не менее — авторы издেষ честно постарались приблизить игру к жизни. Выгоднее всего стрелять фирмам в затылок — так тротить меньше патронов (обычно хватает одного). На груди они могут принять выстрелов пять-десять, в конечностях — целую очередь. Правда, из винтовок можно стрелять тоже в пах, но ноги — враги все равно считают своим долгом немедленно уйти из жизни. Наверное, пули со смешанным центром тяжести были гораздо шире распространены во времена Второй мировой, чем принято считать.

Оттуда не возвращаются

«Фарш невозможно провонуть — нозд, и мясо из котлет на восстановили», — поет известная певица Алла Пугачева. То же и с играми. Если вам будут сговать на то, что, дескать, Gray Matter «взяли и испортили» весь старый «Вольф» — не верьте. Не портили они его, и даже не собирались. Как можно испортить то, чего уже нет?

Просто ребята сделали новую игру. Была работа, а потому о той, прежней быть может, без всякой памяти — для своего удовольствия. Это не так важно. Игра получилась хороша, хотя врагов пришествие «Вольфа» не состоялось. Многие ждали, что Return to Castle Wolfenstein окажется в прямом смысле слова возвращением к Wolfenstein 3D. Это было средни чувств фанатиков, верящих в приход мессии.

Не оказалось. Да и не мог. Стоит ли об этом плакать? P.S. Мультиплеер в RTCW — отдельная часть игры. Несколько режимов и классов персонажей, авторские находки Nerve Games, получилось здорово. ■



Не возвращения «Вольфа», но другой игры.

МЕХВАРРИОР

BLACK KNIGHT

EXPANSION

Андрей Логинков
andreyloginkov.ru

ЖАНР

Симулятор боевого робота

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ
 ПИ-400, 64МБ
 16МБ 3D ускор.

Издатель: Microsoft

Разработчик: Cyberlore Studios

Похожесть:

Сайт Игры:

МУЛЬТИПЛЕЕР
 Дист. сеть, Интернет

После напряженной работы над двумя последними играми по вселенной Battle Tech (MechWarrior 4 и MechCommander 2) FASA Studios (эта та, которая подразделение славной фирмы Microsoft, а не та, которая недавно закрылась) решила немного передохнуть и поручила делать expansion pack для MW4 студии Cyberlore. Последняя известна прежде всего феноменальной Majesty, а также первоклассной работой над add-on'ами к известным играм (например, Beyond the Dark Portal к Warcraft II).

Теперь, когда Black Knight появился, а мысли аккуратно разложены по

тоталитарную власть и начал гонить всех неверных. В общем, ничего особо оригинального.

Что же касается непосредственно сюжетной линии, то она остается очень хорошее впечатление — прежде всего неожиданными поворотами. Хотя, опять же, как новая тема не дает сюжету показать себя в полный рост. Но понять ситуацию можно — у Cyberlore просто были связаны руки. Придумать что-нибудь от балды им бы не позволили, а брать события из другого временного отрезка было бы просто не логично. Впрочем, что и — Кентарис так Кентарис

Разве Cyberlore кисть дает?

Еще как. Первое, что бросается в глаза, — миссии Cyberlore по работе, что называется, от души. Благодаря им впервые за много лет я могу с чистой совестью употребить слово «интересно» по отношению к миссиям MW. Верное, еще со времен MW2 Mercenaries я не бегал с таким увлечением и по названию, и по содержанию, и по названию, и по содержанию. Также очень радует, что редко употребляемое слово «интересно» не приходится ставить отдельно от слова «разнообразно». Собственно, в противном случае миссии вряд ли были бы интересны. Количество разнообразных игровых ситуаций просто не поддается исчислению. То попросят на легком мехе подорвать резервуары хорошо охраняемой вражеской базы, а затем вприпрыжку на «джампджетах» мотать от стаи разозленных охранников под аккумулямент многочисленных ракет и шквалов лазерного огня. То во

время выполнения миссии неожиданно полетит авиация, которая не столько опасна, сколько назойлива. Будет даже засада в каньоне, как в старые времена Wild West! Но колонну грузовиков, находящихся под охраной превосходящих сил противника.

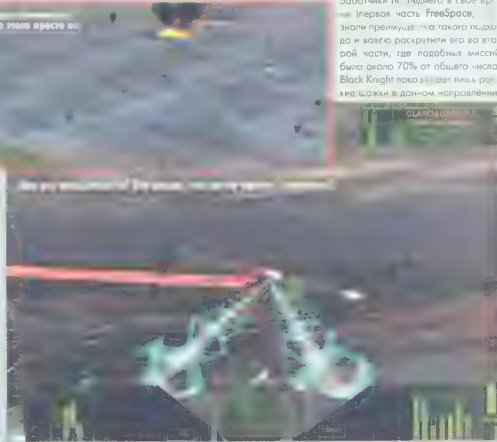
Кстати, а превосходящих сил. Сложность миссий заметно повысилась. Если в оригинале практически все миссии проходились на раз, то в Black Knight порой приходится делать рестарт — не раз и не два. Также появился элемент динамического изменения ситуации. В стандартном именованном «брифинге», изучаете карту и выполняете подстраиваете мот, подготавливаете, ждете, ждете, ждете. Задание: пройти патрулем по узким вилкам. Через секунду после начала миссии в радиозифре слышите сигнал SOS — на главную базу неожиданно напали тяжеловооруженные мехи, и теперь нужно срочно эвакуироваться. Авторы явно учились у создателей Descend: FreeSpace 2. Кстати, разработчики пи. первого в свое время (первая часть FreeSpace, знала, конечно, что такого подхода и вовсе раскрутили его во второй части, где подобных миссий было около 70% от общего числа Black Knight) — это лишь роль, а не шаг в данном направлении.

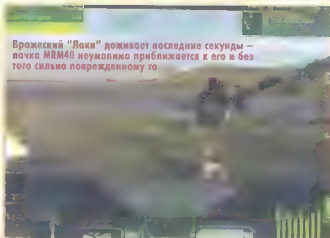


полочкам, — можно сказать, что FASA Studios допустили огромную ошибку, позволив Cyberlore показать свою работу. Ибо халтурить так, как раньше, «наизусть» будет гораздо сложнее.

Кентарис IV дубль два

Предложить нам что-нибудь интересное в преддверии разборок не могут же факто — по той причине, что времени. Клонов давно прошли, а во Внутренней Сфере ничего, кроме кровавых разборок и битв за власть на отдельно взятой территории, быть не может по определению. Так и на этот раз мы снова возвращаемся к Кентарису IV, где наш бывший оптик Иван Дрегович...





Вражеский "Яки" доживает последние секунды — пачка ARM40 неумолимо приближается к его без того сильно поврежденному то

но все же это очень разнообразит картину — особенно на сером фоне MW4 где абсолютно все миссии проходили в точном соответствии с брифингом

И все же после похода в адрес искусно составленных миссий нужно запустить в огороде разработчиков пару мелких камней — а то вы еще подумаете, что в игре все идеально. На самом деле, интересные, оригинальные, разнообразными и сложными являются только миссии первых трех кампаний из пяти наличествующих. Оставшиеся две кампании не то чтобы плохи — просто в них миссии так доминируют. Слишком многие из них напоминают MW4 и прощаются с наскаком. Если разобратесь, то простота прохождения находится в прямой зависимости от крутизны меха — чем мощнее мех, тем легче пройти миссию. Одно дело, когда вы участвуете в затяжном бою, и совсем другое, когда шагаете на стационарном DoS и выносите всех залпами из четырех егуссов. Дошло до смешного — бой один на один в конце второй кампании (еще до испытания, надо заметить) гораздо сложнее финала — там враг загибается от нескольких попаданий в торе. Стало быть, дело в балансе, подумает внимательный читатель. Да, но в каком балансе конкретной

миссии или игровой? Думается, что дело в самих миссиях. Во-первых, баланс сил не пошел раз: роботам создать интересные миссии. А во-вторых, Black Knight числится за последним (20) патчем для MW4, что по определению означает тщательно выверенный баланс. Так что сплещем огрехи в последние двух кампаний на «не успели, торопились». Что, кстати, вполне вероятно — ВК ушел на золото ровно в срок.

Лабораторные опыты

Раз уж разговор зашел о балансе, впору поговорить о нем самом и о нововведениях, пришедших вместе с ВК. На первом плане — появление пяти новых мехов (куда ж без этого!). В номинации «быстрый и мертвый» выступают 35-тонный *Wallohound* и знакомый еще по первому MechCommander клановский 30-тонник *Uller*. В стане средних мехов появился 55-тонник *Ryoken* (также клановская техника), к нему очень хорошо подходит определение «маппа удаля» — по огневой мощи он один из лидеров в своем классе. К штурмовым мехам добавлен «книскровень» (принадлежащий Внутренней Сфере) 90-тонник *Sunder* Созданный для действий на городских улицах, он призван скорей обновить состав вражеских ар-

мий чем послужить игроку. Ну и, наконец, сам *Black Knight* — фирменный командный мех heavy-класса (75 тонн). В черном камуфляже он выглядит просто блестяще! Трудно отказать себе в удовольствии прокатиться на «рысоре».

В рядах амфибий также пополнение. Во-первых, появился новый вариант танка *Demolisher*, названный просто и со вкусом *Demolisher II*. Довольно опасный противник, но уничтожается просто. Также в стане земнелетающих появились опасные танки *Quad Panzer* и *Myrmidon*, а также *Mobile Orbiter Defense Laser* (МОДЛ) — передвижная орбитальная установка, которая может больно ударить по меху многочисленными защитными лазерами. Местные ВВС получили в свое распоряжение вертолет *Nightwind* и бомбардировщик *Siletta*. В общем, нововведения тут носят исключительно плановый характер — будь их, игроки бы просто не помнили, за что отдали свои деньги.

Что же касается «настоящих» новшеств, то они, ко всеобщему удивлению, присутствуют. Во-первых, появился черный рынок, на котором можно обменять свое оборудование на какую-нибудь конкретную вроде редкой и крайне полезной кластерной бомбы. Во-вторых — приятный сюрприз! — повреждения, полученные в ходе миссии, не проходят «бесплатно». И даже платно не проходит. Поврежденный на миссии мех НЕ может быть задействован в следующей миссии. И не факт, что он будет доступен миссией позже — все зависит от степени поврежденности. Кроме того, мех может быть уничтожен целиком и навсегда. Это часто происходит с напарниками. А потеря меха нынче — почти непоправимая беда, ибо в ВК наблюдается жестокий дефицит оных (назочетно!). Но дефицит все не ограничивается — иногда происходит так называемые «сжатые

по» — это означает глядя на изменения. Как в MW3 так и в MW4 (имеются в виду неопеченные версии) действовал один и тот же принцип: появилось ER-оружие — выкидываем все обычное, появилось оружие кланов — выкидываем все ER и так далее, до победного. Сейчас же есть над чем позабавляться. ER *Large Loser* не всегда и не везде подойдет лучше обычного L. Клановский ERPPC хоть и весит меньше, но нагревается так, что мало не покажется. Словом, есть над чем подумать, перебирая детали в MechLab. Прямое следствие — существенно вырос процент времени, проводимого в лаборатории.

Веселый исторический экран

Видеоролик, как таковой

в одних нет — та парочка, в которой прокручиваются фрагменты «жизни», не в счет. Так что зовите к живых скотерах и голливудским спецэффектам. Графика не изменилась ни на йоту. Музыка по-прежнему великолепна.

Подводя итог, хочется отметить, что *Black Knight* — сильнейший MW-оддон со времен *MechWarrior* (это если их называть одд-оном). Он не без недостатков, немного недоработанный, но все же очень хорош. Как я сказал в начале статьи, FASA совершила ошибку. Пачка качество теперь падает на очень высокий уровень — и не «Фоззлы», а, грубо говоря, «клевый» которой *Cyberlore*. И, замечу, при гораздо более скромном бюджете (что, однако, не мешает Microsoft продавать коробки по \$34).

Стандия, FASA. Стандия

P.S. Если у вас возникли проблемы с установкой *Black Knight* про, отправляйтесь за лекарствами на <http://mechwarrior.ru/> ■



обломы, из-за которых риск пишется всего снаряжения и всех роботов, кроме тех, которые выполняли миссию. Вот так радость! Однако стоит отметить, что обломы, дефицит и прочие трудности закончиваются к четвертой кампании.

Налопоследок о балансе. Как я уже говорил, *Black Knight* идет за версией MW4 2.0. Отличия этой версии от оригинала просты по рожаю. Слова богу, появился баланс. Раньше его просто не бы-



Надежды на возрождение сарни. Дождался MechWarrior от Cyberlore!

ДОЖДАЛСЯ

90%

Олег Полянский



Николай Васильевич Гоголь совершенно точно заметил, что редко какой русский так любит быструю езду: Китеец, или том негр — он, может, и не любит. А русского хлебом не корми — дай погонять. Да на скорости побольше, чтобы на ветру развивались. Для нашего брата это как наркотики: легко пацесить и сложно слезть. Поэтому покупать Ballistics я вам не советую. От привикация к скорости у нас пока не лечат.

«Формула-1» через 90 лет

В XXI столетии человечество продолжает неуклонно прогрессировать. Вместе с возможностями людей росли и их потребности — например, потребность в развлечениях. Известно, что в начале века большим спросом у зрителей пользовались гонки класса «Формула-1». Когда-то это было самое скоростное зрелище на планете. Но в 2090 году уже никого не заинтересовали бы машинки, едва выжимающие три сотни километров в час. Поэтому «Формула-1» отошла в историю, а ее идеологическим преемником стало шоу под названием «Баллистика».

В огромной по протяженности извилистой трубе создавалось магнитное поле. Перемещаясь внутри трубы, специально сконструированные мотоциклы (speeder, или скидеры) могли развивать невероятные скорости, превосходящие скорость звука. Пилотами этих гиперскоростных байков становились люди с искусственно ускоренными рефлексами и титановыми пластинами, укрепляющими кости. Кроме того, они надевали облегчающие защитные скафандры ярких расцветок — нечто вроде комбинезонов в «Формуле-1».

Вы — один из таких пилотов. Под вами рычит реактивный двигатель, а сади крутит ручки акселератора нетерпеливые конкуренты. Ключ на старт. Поехали!

Труба зовет

Без мейлшейпа преувеличения могу сказать, что Ballistics — самая скоростная игра на PC. Как вырзился один западный обозреватель, Wipeout — некогда эталон скорости — в сравнении с Ballistics напоминает автомобильную прогулку пенсионера. Про древние Hi-Octane и Slipstream 5000 (если кто-то их помнит) и не говорю. Не понимаю, как можно было получать удовольствие от этих черепаших темпов? Впрочем, тогда не было Бай у cs.

Сначала все идет спокойно: ты разогнаешься до 400 км/ч, летишь вперед — быстро, но без всяких запердевых скоростей. Вписываться в повороты нет необходимости: магнитное поле само ведет байк по траектории, повторяющей изгибы трубы. Твоя задача — не врезаться в растущие из стенок тоннеля шипы и перегородки. Для этого требуется вовремя крутануть байк вправо или влево. На такой скорости это сложно. Хотя столкновения все же случаются. Получая небольшие повреждения, байк снова набирает ход.

Иногда мимо проскакивают освещенные синим и желтым полоски. Надо стараться пролетать над ними. Синие — охлаждают двигатель, а желтые... С желтыми все гораздо интересней. Они укоряют байк, одновременно эзорижая бустер. А этот бустер, скажу я вам, такая мощная штука.

Вот ты летишь под 300 км/ч — запалось бы, довольно быстро.



Нажимаешь клавишу «boost» — и понимаешь, что до этого ты просто стоял на месте! Двигатель издает звериный рев, и за долю секунды байк переносит звуковой барьер и летит по направлению к световому. Почти физически ощущаешь огромное ускорение: сердце расплывается, о позвоночник, а мотоцикл едва не вырывается из-под тебя. Навстречу несутся стены тоннеля, их текстуры становятся размытыми от бешеной скорости. Начинаешь понимать, каковы ощущения пули в стволе. Моим лучшим достижением была скорость почти в 2000 км/ч, но это не предел для игры. Авторы говорят, что верхний предел скорости отсутствует. Правда, опыты с бустером почти всегда заканчиваются столкновением с перегородкой или железным шипом. Простому игроку не под силу обогнать препятствие через десятую долю секунды после того, как оно появилось на горизонте.

Победить довольно просто, если играть на уровне сложности «Рокки» после столкновения байк автоматически фиксируется в магнитном поле, и от игрока требуется только нажать кнопку газа. Но для «кновичков» доступна всего четыре трека, и, выиграв чемпионат, целеустремленный

кунды после того, как оно появилось на горизонте. Ребята из Grip твердо знают: тормоза придумали трусы, чтобы облегчить себе жизнь. Поэтому у байка нет тормоза. Но его успешно заменяет система охлаждения. Когда активировать ее, чтобы охладить раскаленный двигатель, скорость понемногу падает. Вот так, чередуя безумные пацеты с бустером и притормаживая перед препятствиями, ты стараешься обогнать конкурентов и завершить гонку первым. Так удачных крута по замкнутой трубе — и открывается следующая трасса.

Выидите крест перед трубой! Магнитное поле будет вас ждать.

Большой скорости просякнись! Вперед, крест перед трубой!





2.VIII.1932

Ва-банк!

95%
– Хроника Капоне

10/10
– Такер Геральд

Дейзи Трибьюн

Такер снова на свободе

Даже профессионалы совершают ошибки. Как сильно может измениться мир за несколько лет? До неузнаваемости! Особенно если нет ни малейшей связи с друзьями. Или с "коллегами"... Оказывается, в свободное время герой быстро забывает о том времени, что его бывлой славы и успеха. Стиль и элегантность — это не то, к чему он возвращается.

В кармане пусто. Но он знает, где достать денег. И как их потратить. Он знает, кто из его друзей сейчас находится в тюрьме, а кто уже вышел. Он знает, кто из них еще полагается на него, а кто уже нашел свой путь.

Он знает, кто из них еще полагается на него, а кто уже нашел свой путь.

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен на удачу отвергнуться от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полной тишине... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось.

[illegible]

Взбани

ИРАФШКИ



snowball.ru

лучшие игры по-русски

ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В СБЕРЕГАТЕЛЬНЫХ КАССАХ!



Ну не красавцы ли? Обретите внимание, как блестяще



геймер переходит на уровень сложности Pro. Играть здесь куда интереснее, чем на Rookie, потому, что компьютер охотится за двумя новыми трассами. Находить толе приходится уже вручную, и не только после столкновений, но и после вылетов на крутых поворотах. Нужно поставить байк параллельно поверхности трубы и целиться по экрану. Attach/Detach. В гонимом случае ты не можешь развивать скорость выше 50-60 км/ч, вне магнитной зоны. В активный байк становится не быстрее трактора «Беларусь». Кстати, время от времени приходится самому отсоединяться от магнитной дорожки, чтобы поймав выходя в центре трубы бусы — денежный приз или ускорение.

На уровне сложности Ballistic ситуация усугубляется. Резко умнеют конкуренты, обретая нечеловеческую верткость и скорость реакции. Зато твой байк «свежее» с магнитного трека при каждой удобной возможности. Баишься уже не только столкновений, но и резких поворотов. Каждый второй соперник мнит себя Виктором



Скорость за девять

И без того нескупный разнообразием



Получают денег на победы, можно заменить шлем и детали своего байка. Байк состоит из сиденья, двигателя, кулера (охлаждающая система) и передней панели. В магазине продается порядка десяти разновидностей каждого из этих узлов. По-разному комбинируя их, можно собрать байк, что называется, «под себя». Но однозначно лучшей модели не существует, поскольку у каждой из них есть как преимущество, так и недостатки. Скажем,

от света ламп, а глаза не выносят бьющего из колода синего пламя. Текстуры стен разнообразны (разработчики назвали число — в 1500 текстур) и богаты мелкими деталями. Сверхмощного железа не требуется. Celeron-350/Geforce 4х4-0 64Mb в разрешении 800х600 игра, как говорится, летала.

Иногда встречаются участки трасс, где половина стены прозрачная или стен нет вообще, а труба превращается в открытый коридор из колец и перекодин. Тогда взору предстают «затрубынные» пространства — город, джунгли или заснеженные горы. Вот как раз они

вызвали интерес. Видим, что это не просто FF, а что-то другое. Далеко не говоря, на сверх-неуклюжей скорости вряд ли кого-нибудь интересуют, ведь

Они написали для игры не только трек, но и

матроек. Была б моя воля — оформил бы ими

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

и

Проводя, цены в магазине — скажем все приличные двигатели стоят больше ста тысяч, примерно такую сумму приносит победа в чемпионате. То есть, бы накопить себе победителей раз десять. А там глядишь, уже и играть расхочется.

Также в магазине можно совершенно бесплатно — сменить расцветку байка и скафандра. Предлагается масса вариантов, кроме того, любой желающий может нарисовать свою собственную и импортировать ее в игру.

Вид из замкнутого пространства

Прорисовка стен тоннеля и нескольких матчилов не требует огромных системных ресурсов, поэтому дизайнеры не скупятся на текстуры и полигоны. Модели спидеров выполнены блестяще. Но хромированных корпусах играют блики

мозг, истощаются синоapses, замедляются рефлексы. Погони чаше — и хочется отдохнуть. Хотя мы и русские, но к таким безудельным скоростям не привыкли. Жаль, что Гоголю не довелось покатаются на спидере. Иначе быть может, ментит хрестоматийный образ «эпичной трюки» выглядел бы совсем так.



Определено, самого скоростного пожирателя адреналина среди игр.

ДОЖДАЛИСЬ

100%

ГОДА

В будущем в реальном времени
управление ресурсами и
технологическим развитием
цивилизации

Сложная линия

- 60 различных юнитов
- 15 типов поселений

- Три расы с различными социальными и экономическими системами
- Использование магических сил
- 40 миссий

Будущее Земли и человечества -
в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation

Ваша задача - управлять ресурсами, строить и совершенствовать развитую цивилизацию на
три враждующих клана.

Развивайте экономику, науку и культуру своего племени, создавайте мощную армию,
используйте все ресурсы, чтобы в конечном итоге превзойти своих соперников.

опереди противника!

Создайте свою цивилизацию и станьте победителем в этом мире.

Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515

- 64 Мбайт ОЗУ
- CD-ROM IBM
- видеокарта совместимая с VGA
- MS Windows совместимая клавиатура

WWW.NMG.RU

NMG
New Media Generation

THE Пятнистая Рысьяк
MYSTERY
THE DRUIDS

Ryslovka@hotmail.com

[illegible]**ЖАНР**

**PII-233, 32Mb
8Mb Video**

Издатель: Ndy Software Entertainment

Разработчик: House of Tales Entertainment

www.house-of-foes.com

Сайт Игры: www.mysteryofthedruids.com

Downloaded from <http://ajphaphysiol.org/>

NET

10

Ахтунг, ахтунг! По ночному Лондону шляется бонда столовавших друидов. Встретившись с ними прохожие, не пережив такого счастья, пропадают бесследно, чтобы потом быть обнаруженными в лесистых местах английской столицы в виде кучки костей. За расследование таинственных убийств берется Скотланд-Ярд.

В ходе детективной работы помощнику протреться истинно. Корни страшных убийств уходят в далекое прошлое, когда тысячу лет назад друиды начинали ритуал, губивший большинство из них, но давший сверхъестественные силы пятерым *последним*, которые жили до сих пор. И теперь эти пятеро хотят довести ритуал до конца, чтобы открыть дорогу на Землю дальним селам и вместе с ними править миром. С каждым следующим убийством их могущество растет. В какой-то момент оказывается ясным, что друиды стали слишком сильными, и их

уже не одолеть. Единственный выход — путешествие в прошлое, где мы попытаемся прервать цепочку роковых событий в самом начале.

**Повесть о
детективе с
криминальными
наклонностями**

На первый взгляд игра кажется похожей на старый добрый Police



Quest Наш главный герой — детектив-неудачник Брент Холлиган из отдела расследования убийств Скотланд Ярда. Бренту недолго львочет начальник, к нему пренебрежительно относятся коллеги, а его кабинет похож на филиал

лондонской свалки
ние загодичных ритма Brentu по
ручили лишь потому, что другой
детектив — некий Лоури — проко
поя арестовал и посадил неви
новного, которого к тому же заре
зали в тюрьме. Начальство в ярост
ти отдели расследования. Че
первогодит расследования.

Но этак не засыпает что слонажывавшая ситуация застави коллег протянуть нам руку помощи и состосавилось расследование В Сикатланд Яезде суд по всему, работо ую один сс, маляги и хань Шеф моотре - отозывается

...и доступ к компьютерной базе данных, не давая выполнить заявку, которую сам же и поручил. Чтобы возмозствител, в Зерри обывквенные ножины придет я чуть ли не встать по уныл придумываа ссс вымать его из комнаты. Это отом в отстутств ую, сломавше его ножины о збор.

Граждане Лондона тихо и с трепетом от избытка любви к деятелям Скотланд-Ярд. Поэтому любил обоглаживать старость в каменитом обществе, Халлиган вынужден был доразу врать, в разуме сплести нить, и пригласить подруги и подруги, встречаться с ними. Он подыскивал себе светские спутники и разрушения и грехи, когда памятник и уже не говорю.

Луч света в темном царстве беспредельно прекрасная девушка Мелани, антрополог по профессии. Она станет нашей спутницей, соратницей и даже более, в котором уже в мире есть элизиум, когда вместо раздолбной Халлигана, который к Мелани Инте-



лектуалко-антрополог будет крутить копеечки микроскопов и ручки сейфов, читать умные книжки, а в одном эпизоде ей придется опуститься до кухонной стрельбы. Но и тут она не уронит себя и вместо тривиального сундука сварагинит отравляющее зелье!

Раскрывая историю, постепенно понимаешь, что аналогии с *Police Quest* или *Broken Sword 2* — далеко не исчерпывающая. *MoD* отличается от них, как «Челюсти» отличаются от «Полицейской академии». Перед нами не просто детективный квест, а квест с элементами ужасов. И развилки: злобедного замка Корнуэр, и друидский артефакт «Амулет превращения», и средоточие силы во «вратах миров» — здесь вовсе не бутуфория.

Нервный процесс не смотреть

Что такое скелет — знает каждый. Это наглядный экспонат анатомического театра или довольно слабенький монстр, встречающийся в любой RPG. Что такое живой человек — объяснить не надо. А вот как вам покровится разглядывать дергющегося на оплоте и испускающего предсмертные вопли человека, у которого рука и ного до самых костей очищены от мяса? Впечатление усиливают стоящая над страдальцем фигура с серпом в руке, проталкивающая превращающегося несчастного в нарезу. А выборная палитра цветов, в которой есть все оттенки гангренозного язва, делает представление просто тошнотворным! В памяти всплывает незабвенный *Harvester*, от которого вполне здоровый человек мог поведаться в ужасе, наблюдая бесконечные сцены насилия.

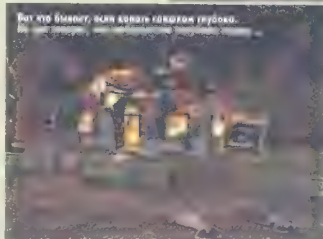
По счастю, таких спектаклей в игре немного. Обычно мистическая подоплека ненавязчиво проявляется в виде записок на стене страшноватых картинок с самураем, держащим в руках чью-то оторванную ногу, или галереи черепов, украшающей интерьер. Встречаешь заголки с похоронной твистикой. Так, надгробный камень послужит ступкой для растирания соли, а пестиком станет обладанная человеческая берцовая кость, которую Халлиган таскает в своем ботинке.

Дедуктивный метод и выпивка

Пример характерного для игры обощения с квестовыми предметами дает зеленый шарф Джонет. Вот Халлиган находит у себя в шкафу в кабинете шарф девушки. Свой первый помы — вернуть его

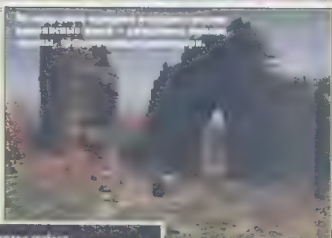
Джонет — детектив тут же отвергает. Вместо этого он сначала протирает шарфом захватанные грязными руками бутылки со спиртом, потом с его помощью ловит кошку, а напоследок оставляет шарф валяться на земле у зобора.

Стало, о выпивке. Этот позыв потряс мое воображение. Детективы Скотланд-Ярда, оказывается, понятия не имеют, что пить надо именно этиловый спирт, а не метанол или другую отраву. Поэтому при поисках пойма, позволяющего отправить в отключку уличного бомжа, Халлиган идет кружным пу-



тем Делой раз вышеупомянутым шарфом Джонет протираем бутылки с жидкостями на полке в лаборатории. Делой два морочим лабораторию голову до тех пор, пока он, чтобы отказать, не наливает нам спирта, который мы тут же и выпиваем. Делой три прита в себя и поднявшись с пола, бредом, пошатываясь, к знакомой полке с бутылками и псылом их порошок для отпечатков пальцев, чтобы определить, из какой именно емкости Крис наливал нам чудовищный нектор. Вот что значит системное мышление! И это еще не самый сложный пример. Некоторые заставки, например, приготовление сонного зелья, показались мне рассчитанными на коллектив мажорских бездельных охотников.

Непниная диалоговая система немало усложняет раскручивание и без того запутанной сюжетной линии. Диалоги часто приходятся «переговориваться» снова и снова. Иногда это бесполезно — как бы мы ни выпендривались по телефону перед незнакомой девушкой, она все равно повесит трубку. А иногда нужно в ходе диалогового разговора выявить из собеседника определенную информацию, — например, имя капитана корабля или телефонный номер нашего недружелюбного коллеги, — без которой игра встанет на-



завать концептуальными. К примеру, авторы почему-то решили не показывать рук главного героя, и плывущая в воздухе телефонная трубка по первому разу выглядит странно. Еще более поразителен визуальный эффект от действий Мелани при пополнении инвентаря. Представьте, налить большую миску кипятка, чтобы потом засунуть ее себе в ботинки. Бедная девушка!

Хотя можно считать это своеобразным юмором. Впрочем, по большей части шутки разработчиков понятны, например, можно положить голову на сверток и получить свой черно-белый портрет с косящими мордой носом. Попадаешь множество предметов, по поводу которых можно Халлиган выдать зобонные комментарии типа «Эта книга утверждает, что я могу бросить курить».

Звук неплохой и, что куда важнее, очень качественно озвучены многочисленные диалоги. А педнящая душ-вопли съеденных удовольствий просто на слуху!

Но этой мажорной ноте и закончим. Вывод, надеюсь, всем ясен: влюбите навороченные загадки и не бойтесь крови — *The Mystery of the Druids* должен принести вам по вкусу. ■

Прочие мелочи жизни

Интерфейс удобен, инвентарь при необходимости можно вызвать с клавиатуры, а все манипуляции осуществляются мышью. Графика производит неоднозначное впечатление. По некоторым локациям приятно побродить, полюбоваться искусством художников, а некоторые (пот же Скотланд-Ярд) напоминают средненькие квесты пятилетней давности.

Встречаешь зобонные графические неуловимости. Некоторым



Крюковые подробности превращают *The Mystery of the Druids* в эдакую игру в курьезике среди традиционных квестов с их чистенькими эстетскими головоломками.

Microsoft

Юрий Кузьмин
Ykuzmin@rambler.ru

Flight Simulator 2000

ЖАНР

8Mb 3D укл

1-600, 128Mb
G4000 2

Издатель: Microsoft

Разработчик: Microsoft

Позиция:
Сайт: www.microsoft.com/games/fs2000.aspМультимедиа:
Интернет, Лок. сеть

Что такое Microsoft Flight Simulator – знают, наверное, ее наши читатели. Это летный тренажер, который почему-то воспринимается (и продается) как игра. В нем нет воздушных боёв, в нем не целюют на грудь медали Конгресса и ордена Красной звезды. MSFS создан для полета и получения удовольствия именно от полета. Из полезных программ упоминаются только Fly!, Fly! II и Flight Unlimited 2 и 3.

Кто более материалистичен?

Версии MSFS появляются в среднем раз в два года. И был немалом Combat Flight Simulator 1 и 2, MSFS 2000, MSFS 98, MSFS 95 и даже в глубь веков и тысячелетий до первой версии, созданной в 1987 году, естественно не Microsoft'ом, а забытой ныне компанией Sublogic.

Именно в такой длинной истории есть и различия. MSFS 2000 и юбилейного двухтысячника столь же принципиальны, как и отличия Microsoft Office 2000 от Office XP. Разумеется, маркетологи и дилеры в ответ на такие слова могут кидаться топу

В движении все намного красивее. Но и так неплохо.

Земля действительно
разнообразна и интересна

Двухмоторный джамбо

Было бы просто неприлично выпустить новую версию без новых самолетов. И они появились, причем в том числе:

Самый интересный из них – гидросамолет Cessna 441 Q Skycougar. Видимо, его создали в ответ на появление летающей лодки в Flight Unlimited 3. Характеристики полетов «Цессны» совсем не отличаются от обычных. А ведь полоски делают лодину намного более инертной. Вследствие того не изменяется скорость старта (хотя на волнах машину потряхивает), и при движении по воде очень хорошо работает и несимметричный тормоз, вода малая.

Среди остальных тоже есть интересные. В Cessna 441 Q Skycougar – две «Цессны» и один Боинг. В Boeing 747-400 – два «Боинга» и один Airbus A380-800. В Boeing 747-400 – два «Боинга» и один Airbus A380-800. В Boeing 747-400 – два «Боинга» и один Airbus A380-800.

Прямо перед вами музей «Метрополитен». По форме и содержанию он очень похож на Пушкинский, но раза в три больше. По каждому измерению... Вокруг – Центральный парк мирного города Нью-Йорка



2 уникальных здания меньше. Возрожденные нью-йоркские небоскребы действительно убрали, телефоны на их месте низкоэтажные, а в районе Boies того, выпущен патч для MSFS 2000 стирающий эти здания с лица Земли уже и в виртуальном мире.

Из других отличия надо упомянуть следующие:

Использован движок от Combat Flight Simulator. Он быстрее и землю отображает получше. Но неканонично.

Тренировочные здания стало больше, но города все равно угадываются с немалым трудом.

Игра стала еще более любительная. В ней больше свободы, но и больше хаоса.

Но этим с игрой можно и закончить. А можно продолжить. И продолжить ночью с главного меню.



ный Sopwith Camel, легкий авиолет Bell 206 (гражданский вариант разведывательной «Кайовы») и пионер Schweizer 2 – перенесено из MSFS 2000

Итак, 5 самолетов за два года. По 20 рабочих недель на каждый. Можно было бы и постараться, но уровень проработки моделей очень неравномерный. Например, для левого и правого моторов Beech Baron 58 сделаны разные звуковые файлы! Если отказывает правый мотор — то остается звук слева. Это здорово, и летать на «Бароне» — одно удовольствие

Но вот для Boeing 747-400 просто используются звуки Boeing 737-400, хотя это машины совершенно разного класса, с двигателями разной тяги (но 747-400 стоят 4 Pratt & Whitney PW4056 по 25 т тяги, а у Боинг 737-400 всего 2 CFM-56, тяга каждой в 2,5 раза меньше!) И звук у них разный. Студно, глупо, моторы «бонинги» «вадодают». Авиасимуляцией сейчас и так «нелегко» приходится.

Та же история с самолетами Beech King 350 (2 турбовинтовых двигателя RVAC PT6A-60 по 1050 л.с.) и DHC-8 (2 ТВД PW120A по 2000 л.с.). Вроде бы похоже, но я их в реале по звуку различил легко. Они разные. А в профессиональном (и домашнем) MSFS 2002 вместо звуков Dash 8 стоит ссылка на King Air! И это притом, что самолетов в мире всего 16. И это при огромных бюджетных возможностях Microsoft. Вот так и возникает ощущение «неадекватности» игры.

Положение спасает то, что для новой игры поработали модели, сделанные в конструкторе MSFS для предыдущих версий. По крайней мере, за мечтательный «Ан-225» для MSFS загрохотал без проблем. Ах, какое удовольствие лететь на этом шестимоторном гиганте над Красной площадью на высоте Спасской башни!

Конструктор (конечно, он есть и в MSFS 2002) действительно очень хорош. В нем задаются и парамет-

ры самолета (вес, размеры), и характеристики управляющих поверхностей. Общий вид, текстуры (окраска), приборная доска, звуки — и самолет готов. 3D модели создаются в пакете gMax, который входит в состав игры (разработан компанией Discreet). Можно моделировать любую историческую машину, а можно что-то совсем фантастическое.

Комфорт в небесах

Конечно, в начале статьи я несколько утрировал, говоря, что на авиасимуляторе практически нет. Они есть, и палеты в результате становятся заметны «приятнее».

В MSFS 2002 опять видимо, в ответ на прогресс конкурентов — появились радиомаяки с центрами управления воздушным движением (УВД). Нет, не спешите покупать микрофон, выбор реплик осуществляется мышкой или клавишами из списка на ИЛС индикатора на лобовом стекле. Не смейтесь, действительно возникает полупрозрачный экранчик с вариантами ответов диспетчеру. И это удобно — от пилота не отвлекает, следить за обстановкой не мешает. Для хоррорных летучих есть и более продвинутый режим — без всяких экранчиков, с постоянной панелью радиостанции.

Из других новшеств надо отметить графический план полета. Теперь вы можете нарисовать свой маршрут на схеме, где помечены аэропорты, приводы и другие важные объекты. Схему можно распечатать, положить на полку и сверяться с ней в пути. Приятно!

После последнего компьютер проводит разбор полетов. Оценивается, насколько точно выдерживались режимы, не было ли аварийных ситуаций, какой расход топлива и многое другое. А начать освоение тренажера можно с просмотра небольшого фильма по основному полету. И все это не нудно, не навязчиво, не имеет большого смысла для тех, кто хочет позаниматься за реальным

Так московский район Алтуфьево представляют в Ричмонде. Несколько зданий на горизонте и идиллическая сельская застройка.



штурвал. Или просто лучше понять, каково приходится пилоту.

Как и в прежних играх, имеется мультиплеер. Оказываются, вместе можно играть и в 6-х стрельбы. Групповой пилотаж, ганки, наконец, палеты на лучшее соответствие заданно обеспечивают упрощенный андер-аппа не хуже, чем в том же Counter-Strike.

С каждой новой версией MSFS моделирует все больше и больше аспектов деятельности летчика. Поэтому неудивительно, что флот США уже выбрал MSFS 2002 как стандартный тренажер для первоначального обучения пилотам. Курсанты будут управлять виртуальным самолетом T-34C Turbo Mentor, а уж затем сядут за штурвал его реального аналога.

Вместе с тем отзывом о MSFS как о лучшем игровом симуляторе, как мне кажется, преувеличены. Например, во Flt-1 приборная обстановка кабины богаче и ближе к реальности. Про «ИЛ-2 Штурмовик» с его обманчивой исторической достоверностью или Flanker с замечательной динамической моделью полета вообще промолчу.

Пусть Microsoft утешается тем, что это игры другого класса.

Полет над гнездом кукушки

Дивок от Combat Flight Simulator, несомненно, сделал игру красивее. Теперь панель приборов это не новшество на экране прямоугольник, из под которого иногда предельно слабо просвечивает первоначальная чернота монитора, а действительно трехмерная изогнутая панель. Брызги из под поплавков при взлете и посадке, инверсионные следы при палетах на большой высоте, огоньки на земле в ночной тьме — всем этим можно любоваться часами.

Конечно, красота требует жертв. Игро, как и обещают разработчики, действительно идет на компромиссе с 64Mb RAM и 8Mb видеопамяти. Но чтобы не было «рычков» и подтормаживаний, нужно как минимум 128 мегабайт оперативки и GeForce 2 хотя бы с 32Mb. Да и процессор желательно не ниже, чем 500-600 MHz.

Вместе с тем вид земли с большой высоты удивляет. Это не похоже

Создание своих моделей в конструкторе самолетов, несмотря на все его удобства, занимает приличное время. Поэтому, если лень или просто нечего, — возьмите готовый самолет в интернете, благо предложений хватает. Одно из лучших коллекций расположено по адресу <http://www.aircrafts.cz>; но этом сайте, в частности, есть и Ан-225 «Мрия» и Ан-124 «Руслани».

Большую часть самолетов можно скачать бесплатно, но если у вас случайно завалялись лишние доллары, подумайте о приобретении дополнительных сценариев и наборов самолетов от специализированных компаний. Например, компания Aerosoft (www.aerosoft.com) предлагает такие односторонние по цене от 25 до 40 долларов.

На сайте www.flightsim.com находится, пожалуй, наиболее представительный форум по авиасимуляторам, в том числе и по MSFS 2002.

Наконец, на сайте www.airwar.ru можно не только узнать характеристики всех имеющихся в игре машин, но и почитать настоящее руководство по летной эксплуатации (РЛЭ). В РЛЭ описаны скорости и углы атаки на разных режимах, рекомендованные положения управляющих поверхностей, управление двигателями и многое другое. Правда, часть РЛЭ — на английском. Учитесь языки, дамы и господа!

Кто-то явно халтурил. Ну где вы видели ручной тормоз у гидроплана? (Красная надпись гласит: «нажмите клавишу «л», чтобы отпустить стояночные тормоза»)



только на спутниковые снимки — «вдох» был ни на что. Москва с воздуха больше всего напоминает картофельное поле в разгар уборочной страды. Неполноты, испорченные полосы, и никакого следа хороших узнаваемых радиальной структуры. Картинку не привожу, потому что она совершенно невинная. Ну что же, подождите MSFS 2004.

О бедном Билле Гейтсе замолвите слово...

И напоследок ложка дегтя. Сложилось так, что мы судим Microsoft куда строже, чем других разработчиков программного

обеспечения. И, наоборот, адекватнее, как вы декларируете, что вкладываете 10-12 миллиардов долларов в разработку каждый год, то делайте конкретные. А до этого еще ох как дико!

В игре действительно 21 тысяча аэродромов. Но города и деревень достаточно условно. Посмотрите, как выглядит Москва — в ней присутствуют только два узнаваемых объекта: Кремль и (с трудом) излучина Москва-реки. До и других зданий в городе раздвиг и обчелся. А теперь вспомните, как выглядит Берлин в «Штурмовике». Почувствовали разницу?

Забавно, но в игре есть аэро-

дром «Каловская» (это военный аэродром около Минска, на нем стоит дивизия военно-транспортной авиации, но с начала 90-х годов он активно используется для перевозок коммерческих грузов), а вот гражданский аэропорт Бывово отсутствует. Нет и опрощенный, шестикиллометровой полосы летноиспытательного института в Жуковском. Поэтому слухи о счете «кажата» всей Земли несколько преувеличены.

Упрощенно изображены не только Европа, но и Штаты. Так случилось, что я хорошо знаю штат Алабама и у меня

есть карты и снимки местности. Не похожи? Река Теннесси и ее главные притоки Аппалачей упираются в огромный трудом небывающий, но пригодные для самолетов «близко» и «дальше» летные поля не отражены совсем. Пусть террористы и дальше по такому картонному учоту. Главное — обычные аэро-навигационные мы в руки не даю.

Азимуты ВПП аэродромов в основном правильные.

но направления взлета выбирают случайно. При полете из Ларета выведете вас по умолчанию развешенным на восток, хотя вылет там при нормальных погодных условиях производится с востока на запад.

Как видите, придется в новой версии игры есть к чему. Но все мои замечания действительно можно отнести к придиркам: много недоделано, неточно. Сильных дефектов найти не удалось. А если в обзор приходится придираться — значит, игра хороша. Так что, летайте самолетами Microsoft!



Качественного прохождения классической серии

Championship MANAGER QUIZ

Darkmaster
Dark_Master@rambler.ru

ЖАНР

Футбольный менеджер

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Sports Interactive

Платформы: PC, PS2, Xbox

Самый интересный игровой процесс

Мультиплеер

Доказательство

Ничего не понимаю

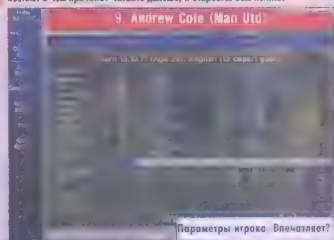
Зачем вы это делаете?

Я уже не помню точно, с какого именно CM'a началась моя любовь к этой серии, до этого и сейчас. Важно то, что, играя пару часов, я понял — вот оно, то самое, давно ожидаемое еще со спектрумовских времен, в которые и сформировалась моя крепкая привязанность к подобным играм. Но пора уже перестать восторгаться и рассказать вам об игре и о жанре футбольных менеджеров.

В целом. Все настоящие фанаты CM'а могут смело переходить к последней части статьи, где я кратко перечислю все новшества, а мы с вами продолжим.

В любом футбольном менеджере вам позволено совершать всевозможные действия, направленные на создание боеспособной команды, как то: покупать, продавать, обменивать игроков, тренировать их, определять состав на игру и т.д. А вот относительно способов зарабатывания денег име-

Вывел новый Championship Manager — и тысячи геймеров по всему миру восславились великим Sports Interactive, ибо нет менеджера лучше, чем CM, и Оливер и Пол Коулеры — творцы его. И вот ведь парадокс: в игре любого другого жанра такое продолжение, на первый взгляд малоинтересное, было бы забыто неглыми и похоронено за грудой клядышек самых стойких игр. Но новый CM, список нововведений которого легко умещается на половине экрана, из года в год занимает несправедливо высокие для подробных игр места в интернациональном «Top-100» и пользуется устойчивой популярностью. В чем причина? Читайте дальше, и откроете для себя истину.



Параметры игрока: Вячеслав?

ются различия: скажем, в известной серии F.A. Premier League Football Manager от EA Sports nous самым бесцеремонным образом превращают из творца (команды) в продавца (наем, ценовых, хот-догов и прочего). CM позволяет сконцентрироваться на тренерской деятельности, не размениваясь на камердию. Конечно, мы можем непосредственно влиять на финансовое положение клуба, продавая и покупая игроков, например. Но в основном наша деятельность косвенно затрагивает благосостояние родной команды: улучшились результаты — зритель пошел на стадион — чаще стали показывать по ТВ — тоже денег — в клубный бюджет. Так что без экономии никуда, все-таки играем в менеджер.

Чтобы создать команду мечты, мало хорошего тренера и хороших денег, надо правильно эти деньги вложить — в игроков и в обслуживающий персонал (окупов, тренеров, врачей). Сделать правильный выбор непросто: в CM каждый игрок характеризуется 31 параметром, что на порядок больше, чем в любой другой игре жанра. Одно только их изучение может занять значительное время. Кроме паровозов, которые с течением времени меняются — от травки или при старении игроков, — есть такие монстры, как мораль и физическое состояние. Мораль зависит от целого ряда факторов — к примеру от того, как игрок сыграл в прошлых матчах, или от того, доволен ли он своим положением в команде.

Допустим, вам удалось собрать команду звезд. Что, опять-таки, представляет значительные затруднения даже при неограниченном бюджете, так как некоторые игроки могут просто отказаться переходить к вам, а некоторых из-за капризов денег не отпустят их клубы. Но если вы думаете, что теперь вам можно почивать на лаврах, а ваши подопечные будут крушить одного противника за другим, то вы глубоко ошибаетесь. Звездам тренировки нужны не меньше, чем средним футболистам. Можете создать каждому игроку индивидуальный график, можете тренировать всех в общей группе. Неосознанно помощь окажет тренерский штаб — если вы, конечно, не паскучили нончально достижений профессионалов. Обратите особое внимание на то, чтобы среди тренеров были спецы по тренировке вратарей и занятиям с молодежью. У всех хороших команд есть молодежный состав: если уделять ему достаточно времени, можно вырастить парочку игроков основы.

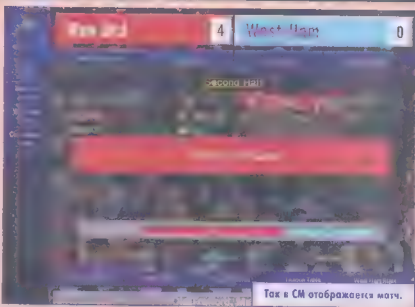
Все события матча выводятся на экран в текстовом виде. Посмотрите на скриншот, чтобы получить более точное представление. Есть менеджеры, в которых матч демонстрируется, но не могу сказать, что они от этого сильно выигрывают. Зато в CM после каждого матча можно посмотреть детальнейшую статистику — помоему, это гораздо важнее.

Для удивленного игрока. Перед игрой вы определяете тактическое построение команды, даете краткие инструкции (скажем, играть от обороны, жестко пресинговать и пытаться подловить противника на контратаках), можно также задать задание на игру каждому игроку в отдельности. По ходу матча можно проводить замены и менять тактику. После матча есть возможность пожаловаться на судью, если вас не устроило его работа.

Если команда играет хорошо — окажетесь на коне. Большейки будут славить воше имя, а руководство — распыляться в комплиментах. Но Фортуна переменчива. Стоит вам попасть в полосу неудач, как нависнет угроза увольнения, в том числе и под давлением болельщиков. Впрочем, с увольнением ашю карьера не заканчивается — вы можете предложить свои услуги командам, оставшимся без тренера. Только не ждите, что вас примут с распростертыми объятиями в лучших клубах страны, а вот оутсайдеры будут вам рады.

Все ваши усилия не увенчались успехом? Руководство клуба не приняло ваших аргументов и выставило вас за дверь? Остается только одно — запустить редактор и немножко поддрактировать все, что душа пожелает. Творческие страдания своих игроков, свои чемпионаты, кубки и прочее.

Атмосфера большого футбола окутывает вас, и нет игроку лучшей награды, чем выиграть Лигу Чемпионов с любимой командой. Это не менее приятно, чем спасти мир или сотню раз фотогонуть друга.



Так в CM отображается матч.

Понимного цифр

Чтоб вы оценили масштаб творения Sports Interactive, приведу некоторые цифры. В игре 26 лиг (среди них есть и российская), более 100 тысяч игроков и обслуживающего персонала, по каждому из них присутствуют реальные, детализированные данные. В игре есть все существующие чемпионаты, кубки, турниры и сборные — первые и молодежные. Кстати, если желаете, можете возглавить одну из них. А еще, не выходя из игры, вы можете ознакомиться с историей футбола. В общем, постарайтесь ребята на славу.

Вот так, что понимаете

Я до последнего тянул с рассказом о том, как все это выглядит. Вся графика CM — это огромное количество высококачественных (во всех смыслах) фотографий, используемых в качестве фактурных для текста. Такой своеобразный внешний вид легко может оттолкнуть неподготовленного игрока — но не доверяйте первому впечатлению, поиграйте подольше, и вы увидите.

Звук в CM есть. Правда, я его сразу отключал, потому как не нужен он абсолютно. Поставьте лучше любимую музыку и получите удовольствие.

Интерфейс CM — это просто песня. Пример для всех, кто делает бестолковые новаторские челленджи, в которых так легко запутаться. В общем, образцово-показательный интерфейс.

Что нового

Кратко о том, что нового принес с собой CM 01/02. Составы команд приведены в соответствие с сегодняшними реалиями. Введены новые трансферные правила (любители футбола уже поняли, о чем речь). Улучшен редактор. Возросо количество фраз, используемых в новостях и во время матча, что хорошо работает на создание атмосферы. Появилась возможность вести менеджерские записки на каждого игрока. И самое главное — очень удобная возможность сравнить двух выбранных игроков на одном экране. Ура, я не буду больше изводить на это горы бумаги. Возможно, что список неполон — на все явления можно найти его дубликаты.

О рейтинге

Эх, очень хотелось поставить общую оценку, ведь в Championship Manager на голову выше всех прочих представителей словного племени футбольных менеджеров. Но удержался — идеал недостаточен, хотя CM и позволяет к нему вплотную.



Darkmaster


FIFA
FOOTBALL
2002

ЖАНР

Симулятор футбола

НЕОБОЯЗНО

PC-300, 64MB,
3Mb 3D уск.PC-400, 128 MB,
16Mb 3D уск.

Издатель: EA Sports SoftClub

Разработчик: EA Sports

Положение
Сайт Игры:МУЛЬТИПЛЕЕР
Лок. сеть, Интернет

Уже несколько лет при знакомстве с очередной игрой из серии **FIFA** меня охватывает чувство, известное как «дежа вю». Память услужливо подсовывает картинки годичной давности, предлагает сыграть в игру «какой-то 10-летней» — в которой я позорно проигрываю. Все это, конечно, весьма печально, но раньше мне хотя бы не приходилось описывать очередную «Фифу», разве что друзьям. Им, впрочем, рассказать про новый футбол было совсем нетрудно, на помощь приходили жесты и идиоматические выражения — средство, которых я теперь лишен из страниц журнала. Пора, однако, переходить к делу.

Они сделали это!

Слава тебе, великий бог геймеров Творец из EA Sports услышал!



Ваша команда, но вы не можете играть в воротах.



Неправильный подкат.

таны на славу. А вот в лицах, хотя и похожих на «реальные», фотографической точности нет. Музыка — достаточно приятная, создает отличный фон, самостоятельной ценности не представляет. Ну, для меня, по крайней мере. Звук на высоком как обычно, уровне. Комментарий неплох, хотя и изгиблен лоскочен. Интерфейс привычен, как родной диван. Предчувствую, что еще несколько лет преданные поклонники смогут перемишляться по меньшей мере FIFA с закрытыми глазами.

Кроме этого, замечены следующие нововведения. Появилась возможность давать пас на ход. Если видите на газоне стрелку, соответствующую цвету команды, срочно отдайте пас — ваш одноклубник рванет туда, как заяц от соборки, и, весьма вероятно, выйдет один на один с вратарем. Да и вообще, игра в пас в целом улучшилась.

Судьи стали строже, начав даже грубить. К середине первого тайма в моей команде осталось девять человек. Наверное, в EA Sports решили провести в виртуальную жизнь принцип eFair Plays. Правильное название.

Присутствует новый режим игры — FIFA World Cup Qualification. При чем придется проводить свою сборную через квалификационные игры. Попробуйте пробиться на мировое первенство со сборной Гондураса. В случае ус-

пеха получите неслучайное удовольствие.

Ну что еще? Р. сониского чемпионата — нет. Впрочем, для тех, кто не падает доступом в Интернет, это не проблема. Найти в сети матч, в котором какой-нибудь 17-летний чемпионат умальми руками превращен в родное первенство, — пара пустяков.

Кто ищет, тот всегда найдет

Судите сами, дорогие читатели, удалось ли мне в этой статье найти десять отличий FIFA 2002 от FIFA 2001. Игра у EA Sports появилась неплохая, но без изюминок. Все на достаточно высоком уровне, чуть лучше, чем раньше, — но не выводит у создателей виртуального футбола шедевр, подобный двум последним NHL сим. А может быть, дело в том, что в больших любящих хоккей.



ДЕНЬ ПРАВДЫ

Abstracts of the 2001 Annual Meeting

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками.

превосходит все известные
игры жанра

индивидуальный стиль боя
для каждого игрока:
неограниченное число
быстрых стратегий

ТЫ НУЖЕН МНЕ! ТЫ НУЖЕН
КРАСНОЙ АРМИИ

ЗАПИШИСЬ СЕЙЧАС НА WWW.TWOFLOW.COM

— лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь

1С
Фирма "1С"



www.milbankendia.com

www.biblical.com



выбрана и выдать свое местоположение. К счастью для играющих, мины противника не видны, поэтому ориентироваться можно не только визуально, но и на слух.

Мутатор подходит для игроков, тренирующих концентрацию. После пары часов беготни по минному полю это чувство здорово обостряется, даже мельчайшие детали не ускользают от внимания, а у противника не остается никаких шансов укрыться в каком-нибудь темном углу.

Рейтинг «Матчи»: ① ② ③ ④ ⑤

Samurai Weapons Pack

<http://modsquad.online.fr/mods/SamuraiV10.zip>

Новые виды оружия для UT — не редкость, этого добра на фанатских сайтах — вагон и тяжело груженая фура. Обычно они представляют собой набор реально существующих видов оружия или же являются плодом воспитанного воображения автора. Рассматриваемый мод Samurai Weapons Pack принадлежит к последней категории.

Графически новые пушки — это не значительно измененные модели из Unreal/UT. Автор сильно торопился ослепить публику, поэтому на создание своих моделей времени не хватило. Учитывая глупейшее обещание в ближайшем будущем все исправить — простим, тем более многие аниматоры игра-

ют с «крытым» оружием. Начинка же старых добрых флзков изменилась до неузнаваемости. Основной упор сделан на взрывы — почти все пушки так или иначе стремятся не просто убить, но и разорвать вражину на мелкие клочки. Эффекты от стрельбы первое время заставляют смотреть на них широко открытым ртом, забывая о спасительном стрейфе. Чего стоят копии из *BioRifle*, уславшащие половину уровня после одного нажатия на курок! Верх совершенства — альтернативный режим *Slaye'r's* — одна ракета после взрыва разлетается на множество таких же. Несмотря на подобную «взрывоопасность», оружие неплохо сбалансировано, и явных фаворитов не наблюдается. Единственное, что мне не понятно, — зачем в *Redeemer* записали 200% зарядов.

К недостаткам мода в первую очередь относится тупой AI ботов. Компьютерные оппоненты используют пушки так же, как и в обычном UT, что просто нелегично. Кроме того, вся эта петушиная красота взрывов и прочие эффекты — здорово «горит» даже и на несложной «точке». Зато счастливым обладателям полупотроганных Athlon'ов будет чем погрузить новоявленное железя.

Рейтинг «Матчи» (Single): ① ② ③ ④ ⑤

Рейтинг «Матчи» (Multi): ① ② ③ ④ ⑤



www.planetquake.com/bkp/ibpow/

После нескольких месяцев напряженной работы (сначала — создание карт, как и известного мододелца *Isidore's Prisoners of War*, а затем — мод на карты, с помощью которого можно играть на картах *Isidore's Prisoners of War* и *Castle Wolfenstein*).

Мод анонсировали *Prisoners of War* под Return to Castle Wolfenstein.

Все, кого обрадовало опуску, оказался в «Игромании».

опять, могут продолжать радоваться. Но адресу, указанному под этой новостью, открыт сайт под названием *ibpow*. Кое-что полевое можно найти уже сейчас, а в ближайшее время будет опубликован сайт.

www.planetquake.com/deiraq

Мод *Deiraq*, упомянутый в №9 «Матчи», появился новыми картами и новыми видами. Помимо, что он не мод, предназначен не для развлечения, а для улучшения уровня игры. И хотя мод впечатляет оттого, что не ослепляет радужными, несколько уровней полетов, у игроков так все же есть. Более подробно не описывать в рамках дела опуску — читайте сами.

Unreal Tournament

Сайт Nalicky — основной источник информации о модификациях для UT — по неразглашению причинам ссылки на сервер, размещающий оригинального *PlanetUnreal* и порт *BeyondUnreal*. Переводчик информации о работе сайта сейчас все постепенно возвращается на «русский». Боясь коллекционеров и регулярных посетителей ресурса — обновить заголовки.

После ухода *Nalicky* с *PlanetUnreal* его коллега, разработчик, конкурент — *Сайт Mapped* продолжает работать. В этот раз он опубликовал заголовки, включая *AssaultMap* — *Operation Desertion*.

У игроков не так много жалуют этот дизайн, и качество разработки повышается. Вечный вопрос: кто блоггер?



полевые *Gravapack* *Kubicki* любими.

PlanetPrelab Lab — один из лучших источников информации в разработке модов — сайт, который размещает *PlanetSystem* композиты. *Gomelby* 3D, обложки, а также, конечно же, лучшие «карты».

Полностью в *Unreal 2*, а его автор получит \$300. Понятно, что работы, судя по тому, как автор еще работает, будут продолжаться. Чуть ли не до самого конца *Unreal 2*.

Spoofer, инсценирует победное
миллион. Strike force SAS
Skull/Pigeon Shoots to the sky

Благодаря команде Team Vortex, участники р
дизайн-модификации Operation No-Fail

Полном было одобрено всеми игроками
матрицы сайта. По предложению DavidM, авторам
HAWK, парней-координаторов

Позднее, в декабре, разработчики Desperado, Stu,
Lord Helsher, Goldabar, Akuma и Shag сделали
правое дело — создание совместного сайта. Но с
GoldabarDesign постепенно появились со
сборки, по мере их
создания, будущий лидер, Pa... ввели порос
ответственный Russian Bonus Pack



Flag Damage

<http://perso.nfonie.fr/crookx>

Люди, игравшие в Team Fortress и CTF, прекрасно знают, что самое сложное в бою — не захват флага, а его транспортировка на родную базу. Как правило, при хорошей игре равных команд хитрец, умудрившийся пробраться на вражескую базу, теряет хит-пойнты со спиритической скоростью. А скитаясь и прижав к груди драгоценное знамя, игроки часто еще и теряют трезвость мышления — в голове крутится единственная мысль: БЕЖАТЬ!!! Обычно после этого они становятся для противника легкой добычей. Мутатор Flag Damage призван немного изменить существующее положение вещей.

Как можно догадаться из названия, мутатор увеличивает огневую мощь игрока, знаменосца. Величина множителя им

урана выставляется в меню в пределах от 0 до 400%, т.е. при крайнем положении ползунка урон увеличивается в четыре раза и, что важно, пуля из *Enforcer's* в голову снайпа глеческого бойца. Естественно, с психологической точки зрения это также дает некое преимущество, упрощая атаку и заставляя защитников флага сколоть вдовое резнее. Очень забавно выглядит смертельная битва двух знаменосцев противоположных команд — каждый из них идет к лицу.

Хочется похвалить общую "прозрачность" мутатора — после установки одного параметра в меню о нем можно забыть, никаких эффектов или напоминаний, все по-прежнему просто. Flag Damage — абсолютный must-have для любого игрока в CTF.

Рейтинг «Манни»: 1 2 3 4 5



COUNTER STRIKE



Лидер команды
в Counter-Strike

...Или почему стаду
нужен пастух

Игра в Counter-Strike через Инте...

бывает эпизодически — тогда как для хороших игр непременно нужен человек, указание которого становится бы законом для всей команды. Лидер или координатор — называйте как угодно. Главное, это должен быть тот, кто...

в очередном клубе, наблюдая за трикомандную сражаться за флага. Вмешательство, чтобы действовать слаженно, игроки думают лишь о том, как бы урвать еще побольше очков. Конечно, случается, что кто-то из призывающей команды выдвигает простую и гениальную идею и тогда игра примет совершенно иной оборот. Но это



Мини на WCG Russia. Третье место занял Katschi (PK) — немецкая команда, которая, как это не удивительно, из Германии. Монки.

Ключевые перестановки

Возможно, что-то, выматываясь следом за командой, в российском киберспорте, уже осознали, что не стоит так.

Также в числе самых популярных. Так вот, для всех этих читателей (или очень читателей).

Newbalance, сокращенно N.B. Оли.

Или же Sid. Или же.

AvP2 + CPL —

Большие деньги

И даже не знаю, с чего начать, в общем, так: AvP2 — это игра Aliens vs Predator 2 теперь стала официальной игрой CPL. И по ней проводятся турниры. Самый последний в начале декабря в Дании. Игроки собираются на карте "v" вояны. Multiplayer Demo map на 15 минут — стандарт. Игры заготовлены такие, что можно не только играть, но и смотреть. Главная награда — автомобиль Ford Focus. К сожалению, еще есть в то, что CPL интересуют какой-то, развитие киберспорта.

WCG шагает по миру

Вторые игры к мировому чемпионату по киберспорту, который пройдет 5-9 декабря в Сеуле, проводятся не во всех странах мира. Некоторые результаты.

В Германии будут проводиться следующие игры: James'atok (Одесса), Arbler (Львов), Chp.doe (Одесса), Terminator (Киев) — японской игры, а в Японии будут выступать команда eXtreme Bad-Team (Киев).

От Германии на WCG будут участвовать: [sk-Stelam], [sk-Singer], 3 место — [sk-Crusher].

В Бельгии будут участвовать следующие команды: 1 место — [sk-Blaker], 2 место — [sk-NMC], 3 место — [sk-He].

В Японии будут участвовать следующие команды: 1 место — [sk-Hylen], 2 место — [sk-Crings], 3 место — [sk-Labeta].

Или же точно известно, что в турнире не будет участвовать один из известных японских киберспортсменов — [sk-Sam]. При этом, в Японии, конечно, будут участвовать и другие команды, но в основном, это будет команда [sk-Labeta].

Правила World Cyber Games

Правила официальных соревнований по киберспорту WCG. На первом этапе турнира будут проводиться следующие игры: 1 место — [sk-Blaker], 2 место — [sk-NMC], 3 место — [sk-He].

Интервью с zln

На портале Cyberlight.ru появилось интервью с известным киберспортсменом [sk-Sam]. Он рассказывает о своем опыте, о том, как он стал профессионалом, о том, как он относится к киберспорту, о том, как он относится к киберспорту, о том, как он относится к киберспорту.

Свежий Pro-Mode

Новая версия этой профессиональной игры имеет на борту номер CPL 0.9999. В основном, она предназначена для борьбы со старыми версиями. К сожалению, что Pro-Mode не получил своего официального статуса. Зайдите на <http://www.promode.org/> и увидите.



Итак, вам предстоит играть в Counter-Strike. Выясните, какой тактики придерживается вражеская команда. Если враг не сидит на месте, то дайте своим игрокам не выводить нос из игры. Если враг, то дайте своим игрокам не выводить нос из игры.

то смогут без труда расправиться с индивидом, который с каждым из защитников прохода.

Если карта — с заложенными, то можно откопать следующий финт "Менты" знают, где находятся заложенные, но вы можете приготовить им сюрприз. Прикажите отвести заложенных в другое место (разумеется, нужно указать, куда именно) — такое, что оно было бы удобным для обороны, и охотники там всей командой. Будет еще та хитрость, куда именно? — такое, что оно было бы удобным для обороны, и охотники там всей командой. Будет еще та хитрость, куда именно? — такое, что оно было бы удобным для обороны, и охотники там всей командой.

С бомбейщиками чуть сложнее. Их с собой никогда не увезешь, кроме того, их два, а не один.

Нужно распределить людей на подходе к ним и дать команду сидеть на месте и не вставать вперед, время работы на вас. Для охраны каждого бомбейщика необходимо выделить по одному бойцу. Крайне желательно, чтобы они умели ориентироваться по звуку. Люди, получившие указание "пасть" бомбейщика, должны устроить засаду таким образом, чтобы их не было видно, — разумеется, если это возможно. Основную же часть команды надо расставить по ключевым позициям в местах, через которые враг будет пробираться к бомбейщикам. Если эти бойцы не смогут справиться с бомбейщиками, то им придется прибегнуть к помощи камперов, охраняющих бомбейщиков. Услышав звуки установки бомбы, они должны как можно быстрее сообщить остальным, что неприятель с бомбой — на их точке, и по возможности расправиться с минером. В случае неудачи исправить ситуацию смогут подоспевшие товарищи.

Теперь пару советов нападающим. Нападать, как известно, сложнее. Ведь при обороне главное — распределить позиции людей и расставить, кто к кому подходит на помощь при прорыве врага, а при нападении требуется организовать координированную атаку отлаженного маневра, прорыв и поддержка прорыва.

Впрочем, уже имея некоторое численное преимущество. Вы должны быстро понять, как обороняется противник, вычислить его слабые места и придумать эффективные способы атаки — причем сделать это надо за считанные минуты.

Нападающие как бы задают стиль игры, а те, кто в обороне, волей-неволей должны реагировать на их действия. Зная это, грамотный командир будет играть в оборону, перекладывая с одной стратегии на другую и постоянно сбивая их с толку. Противник не будет знать, что ожидает его в следующем раунде, и начнет совершать ошибки. Однако надо заметить, что в игре профессионалов обычно все сводится к грамотному стилю жесткой обороны — а дальше идет чистая вода тактика, кто, кого и как "снимет".

На войне все средства хороши

Полноценное управление командой возможно только при наличии "голосовой связи" — а этому условно лучше всего соответствует компьютерный клуб. Если же игроки сильно удалены друг от друга, можно попробовать наладить систему команд с клавиатуры — но все равно это не будет полноценной заменой голосовому общению.

Нередко происходит так, что при пригласении в вас начинаются финансовые проблемы, а команда противника имеет превосходство в вооружении. В таком случае просто не покупайте ничего в течение нескольких раундов и покажите возможность подобрать пушки убитых игроков. После пары удачных раундов ваше состояние значительно увеличится, и вы сможете затовариться по полной программе.

И не слушайте чужих выкриков в раунде в случае применения вами камперских тактик. Запомните на войне не существует хороших. Если три игрока в твоем раунде не стеснялись заставить вас командовать кампером, "накаты" и делать все то, что некоторые индивиды считают проявлением "ламентарности". Каждый игрок, как и вы, имеет свои козыри — камперство, то пользуетесь им на все сто. Отныне, что грамотная стратегия тактики является верным путем к победе. Если научиться этому — научитесь побеждать.

От номера 12(51)

От редактора: эта статья появилась тут в результате трагических событий 5-8 ноября, когда какой-то злодей прокрался в финскую типографию, где мы печатаемся, и полил раздатку Deathmatch черной краской, лишив 42300 наших читателей возможности познакомиться с двумя модми для UT и одним для Max Payne. Конечно, фарш невозможно провернуть назад, и нигде из котлет не восстановится, — но все же мы хотим компенсировать допущенный нами моральный ущерб. Поэтому и публикуем заново пострадавшие тексты.

АНТ

<http://perso.intelnet.fr/craux>

Баланс оружия в UT есть! Это подтверждено многочисленными кровавыми битвами и доказано на чемпионате. Тем не менее многочисленные фанаты игры создают свои наборы "стволов", признавая "наконечник" решить проблему баланса или, на худой конец, "давать море новых ощущений". Рассматриваемый мод **Armes Hovtes Technologies** как раз принадлежит к этой категории. Однако автор пошел к созданию модификации достаточно необычно — оружие представлено комбинацией средств уничтожения из **Unreal** и UT и преобразовано в свете авторских идей.

Коренным изменением подверглось все оружие, кроме **Minigun'a**. Пистолет теперь заряжается обоймой и стреляет 25 патронов — будь бодяк, перезарядясь **BooRifle** заменено на **BlackShot Secondary fire** из него стал напоминать **ASMD** — тот же луч, только зеленый. Свою **ASMD** заменил огнеметом. Выглядит не очень симпатично — значительно уступают тому, что на скринах из **Unreal II Pulse Gun** за какие-то греши заставишь стрелять торидиумом, что называет воспоминания о **Singer'e** из **Unreal**. Приятной неожиданностью стал рикодет "зарядов" этой пушки от стен. Дальше в списке вооружения идет **Ripper**, покинувший свое место в ползучи (виноиме, квакерш) **LightningGun'a**, кому искусно притворился старый добрый **Dispartion Pistol**. Все поняли, что я сказал? **Flok Cannon**, который насменно сравнили с дробовиком, в этот самый щотан и трансформировался. Добы не унялась достоинство могучего флага, щотан сделали четырехзарядным. Лучшему удару человека **Rocket Launcher'а** отключили "накопление" зарядов, зато изрядно увеличили скорострельность. А к породе кемперов — снайперской винтовке — прикрепили прибор ночного видения, который выделяет врагов маркерами. Впрочем, его полезность сомнительно настолько темных мод на картах UT я не наблюдаю.

В целом же изменения не косметические и не "балансирующие", а скорее принципиальные следовательно, предполагаются оригинальный игровой процесс. Так оно и есть — новые пушки проанто "включаются" в геймплей, причем важных оутсайдеров, вроде **Ripper'a** из оригинального UT, не наблюдается.

Недостаток, впрочем, тоже хватает. Во-первых, мод разработан французским программистом, который пополнился переводом на английский язык интерфейса ие и внутриигровые сообщения. Не катастрофа, но неприятно. А сери-

езным недостатком является неотлаженный код поведения ботов — эти консерваторы вечно недолюбливают нововведения.

Подводя итоги, можно сказать, что для сетевых разборок БЕЗ участия ботов мод подходит неплохо. Если же поиграть, кроме как с этики железными чурбанами, не с кем. Право, может быть бой более достойной альтернативой.

Рейтинг «Мания»: 1 2 3 4 5

Рейтинг «Мания» (Multi): 1 2 3 4 5

Fair Game

www.zencoder.com

Любите ли вы CTF? Знаю, мы не спрашивали — скорее, половина всех игроков в UT таскает на своем горбу разношерстные флажки. И уж точно все знает великолепную карту **Седрика "Innox" Флорентино — Facing worlds (CTF-Face)**. Что — верное, что — является злейшим врагом всех живого на этом замечательном уровне? Разумеется, кемперы. Эти сволочи прятуются со своей проклятой снайперкой в самых неприкрытых местах и портят немало крови честным игрокам. Но и на старуху выйдешь проруха — вот и на этих хулиганах нашлось миллича. Имя ей — **Fair Game**. Честная, так сказать, игра.

Все очень просто: указываем в меню время после которого игрок считается кемпером, и начинаем игру. Теперь у небогородного игрока, затаившегося в темном углу, нет шансов укрыться от правосудия как только игрок прикажет его нечестным, происходит его (игрока) самоубийство. Разумеется, в этот темный угол со всего уровня стекаются пожирники с брандоголом в виде флажков, **Rocket Launcher'ов** и т.п. Упоминутая CTF Face становится идеальной для любителей ближнего боя и абсолютно невыносимой для игроков "на бензине со снайперкой". Помимо CTF, мод неплохо дополняет обычные Deathmatch-игры — игроки, любящие ранние "пости бронки", вынуждены стремительно бегать по карте и искать встреч с врагом.

Кроме антикемперской функции, мод содержит еще несколько малюпных приятностей — бонус за убийство игрока с флагом и за **Impact Hammer Kill**, а также пенальти за уничтожение тимматой. Все эти моменты легко настроить в меню.

Fair Game радует, однозначно. "Посуды" здорово раздражают в любой, даже самой дружеской игре. Мин-здоров рекомендуем, а "Мания" предлагает:

Рейтинг «Мания»: 1 2 3 4 5

Max Payne

Ultimate-MOD

Список изменений, прилегающий к readme-файлу этого мода, растянулся пунктом эдак на тридцать. К скарналу добавлено четыре новых пушки, среди которых — **H&K MP5 A5** и **Jackhammer MGL** с подствольным автоматическим гранатометом **MK1**. Теперь практически из всех стволос в игре можно пальнуть с двух рук. Рекий шар останется жив больше трех секунд под огнем из двух **Jackhammer'ов**. А уж два **Sawed-Off** щотана — сами понимаете, не ма-

ленькие. Кстати, все "старое" оружие выглядит немного иначе — переделаны скины.

Bullet-time теперь пристроен автоматически — не обязательно для этого все время мочить врагов. Улучшена "видимость" пуль, а также они отлично заметны в режиме паузы. Кровь стала, что называется, более реалистичной — хотя те, кто никогда не вставал в живого противника обложку "Берты", вряд ли это заметят. Зато "более реалистичное" оружие заметят все, кто привык присматриваться к деталям. В **Ultimate-Mod** в каждом магазине пистолета или автомата — "настоящее" количество патронов. Убойная сила оружия также приведена в соответствие с действительностью. Кроме того, "проаггейжена" камера и изменено анимация огня, вырывающегося из стволов. Тоже, надо полагать, в сторону большей реалистичности.

Под желейкой у Макса теперь выплывает протантис, а сам Макс освоил кун-фу. В состав **Ultimate-Mod'a** разработчики включили и другую мод, который так и называется — **Kung-Fu**. По клавише "1" Макс переходит в боевой режим, в котором он может проделывать разные фокусы в духе Джеки Чана — вертушки, удары ногами в прыжке и просто сумасшедшие кулбиты через голову вперед/назад и в стороны. Реальные приемы эти приемы имеют только в драке с одним-двумя врагами, да и то — если друко происходит в небольшом помещении. Но улице Макс способен извершить, прежде чем он занесет ногу для удара. Правда, надо отдать Максу должное — ударчики у него отменные. Любому врагу для покормленного «окоута» хватает одного контакта с люткой Макса. Но в целом это больше приятно, нежели весомое дополнение к геймплею.

Я назвал основные из списка изменений **Ultimate-Mod**. Но и этого достаточно, чтобы понять — мод нужен в большей степени тем, кто любит по вечерам отстреливать десятко-другой бондоя или номеровать прохладить "Макса" заново. Кстати, мод позволяет через **Level Up** естать вырвать для игры любую миссию и любой уровень сложности. Так что, если вы горите желанием переиграть, скажем, третий эпизод

Рейтинг «Мания»: 1 2 3 4 5

«Компьютерные клубы России» теперь на компакт!!

Самые интересные материалы из компьютерных клубов России, ранее публиковавшиеся в странных журналах, разбиты по значимым разделам. Отныне вы можете легко найти интересующий вас материал, а также ознакомиться с актуальными компьютерными клубами. Если вы клуб в списке не обнаружили, вы можете написать письмо по адресу epaper@iprommail.ru и предложить войти в ваш клуб в список существующих. Подсказка: Нам доставят интересные сведения о деятельности клуба, описании, информации о членах, максимуме, значительном клубе в нашей таблице. После проверки, вы сможете увидеть информацию о вашем клубе, чтобы вы могли увидеть о нем больше на наш сайт. Так же вы можете прочитать на компакт-диск.

Здесь вы найдете все, что вам нужно.

На компакт-диск

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Новая акустика от Creative для серьезных геймеров

Новую акустическую систему INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 анонсировала недавно неугомонная компания Creative. Комплект состоит из декодера/усилителя, мощного 30-ваттного (RMS) двухканального сабвуфера, использующего технологию Creative SLAM (Symmetrically Loaded Acoustic Module), центрального динамика мощностью 21 Ватт (RMS), четырех 7-ваттных (RMS) колонок-спутников и беспроводного пульта ДУ INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 совместима с цифровыми 246бит/96кГц источниками звука и снабжена оптическим, коаксиальным, аналоговым стерео и Digital DIN разъемами.

Предполагается, что максимальная чистый и мощный звук данные колонки смогут воспроизвести в паре со звуковыми картами семейства Creative Sound Blaster Audigy и Live 5.1. Набор INSPIRE 5700 на данный момент является вершиной мобильного ряда акустических систем Creative и предназначен для требовательных любителей цифровой музыки и серьезных геймеров-меломанов. Стоит эта замечательная новинка всего 298 долларов без учета НДС.

Приятно, что компания не останавливается без внимания поклонников покупателей, выпуская все



более и более совершенную компьютерную акустику! И просто замечательно то, что в качестве целевой аудитории наконец-то упомянуты геймеры. Думаю, что мы обязательно включим INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 в нашу еженедельную рубрику «Разумный компьютер». Разумеется, в раздел «Тебя я видел во сне».

Оригами из Pentium 4

Неугомонные шведские модельеры решили вдохнуть новую жизнь в древнее искусство моделирования из бумаги (как вариант — из плотной ткани). А так как век у нас с вами не какой-нибудь, а именно цифровой, то источником вдохновения им послужил процессор Pentium 4.

Хелена Розен (Helena Rosen), талантливая модельер из лаборатории дизайна Центрального колледжа искусства и дизайна Св. Мартина (Central Saint Martins College of Art and Design), использовала плоскую тополю

гию процессора Pentium 4 для воспроизведения образов трехмерного компьютерного мира в своей коллекции одежды для самостоятельной «сборки» AnyWear* — это одежда будущего. Универсальная, функциональная и удобная. Это красивые вещи с ка-



ратным жизненным циклом и неограниченными возможностями дизайна.

Покупателю достаточно нажать кнопку на ближайшем торговом аппарате, и он тут же получает в свое распоряжение набор выкройки. Следуя инструкциям, вы открываете, разворачиваете, складываете (никаких ниток или клея!) и в результате получаете футболку, оформленную в соответствии с выбранным вами образом (безумный геймер, скучный ламер или вольный хакер). Кроме футболки вы также можете сконструировать себе какой-нибудь аксессуар — сумку или раскладной, например.

В общем, седая древность (история origami насчитывает несколько веков) и высокие технологии объединились и рука об руку бодро шагают в светлое будущее. Нам с вами остается только поплотнее залохнуться в трутлы, зафиксировать минус дводать на градуснике и терпеливо ждать зимней коллекции на основе радиатора от AMD Athlon.

2 PDA от Sony

Компания Sony анонсировала две новые модели карманных компьютеров марки Clie, которые появятся в продаже уже в начале декабря. Это Clie PEG-T600C и Clie PEG-T400. Оба PDA работают под управлением Palm OS 4.1 и выполнены в новом технологичном дизайне от Sony.

КПК PEG T600C позиционируется как более «продвинутой» и дорогая модель,

а потому снабжен цветным TFT экраном с возможностью отображения 65536 цветов и комплектуется 16 мегабайтами встроенной флэш-памяти PEG-T400 немного проще всего 8 Мб памяти и монохромный ЖК-дисплей с обратной подсветкой.

Внутри обеих новинок — процессор Dragon Ball VZ с частотой 33 МГц. Разрешение экрана — 320x240 точек, в наличии USB интерфейс и инфракрасный порт. Реализована поддержка карточек флэш-памяти типа Memory-Slick.

Оба устройства выглядят очень компактно и элегантно. Размер T600C — 71,8 x 12,5 x 118 мм, вес 138 грамм, а PEG-T400 — соответственно, 71,8 x 9,9 x 118 мм и 122 грамм. Точная цена пока не известна, однако, по приблизительным подсчетам, PEG-

T600C обойдется розничным покупателям в \$330, а PEG-T400 всего в \$250.

Также компания Sony пообещала в скором времени выпустить портативный GPRS приемник, работающий с новыми PDA серии Clie. Судя по анонсу, устройство вставляется в slot Memory-Slick, работает без дополнительного питания и весит всего 45 грамм. Предполагается, что цена приемника составит примерно \$175.



Японцы овладели DDR333

Медленно, но верно производительная память нового стандарта DDR333 входит в нашу повседневную жизнь. К примеру, братья-японцы сообщили нашему корреспонденту на Курилах о том, что в их магазинах уже поступили первые образцы PC2700 DDR SDRAM производства Nanya. Емкость



атик DIMM модулей составляет 256 мегабайт, и собраны они из «заправдошних» (в смысле неразгонных) 128 Мбит чипов DDR333 [датная частота — 166 МГц]. Стоимость этой памяти в зависимости от продавца колеблется в районе 12800 — 15800 иен (около \$105 — \$130).

На это еще не все. В обмен на свежую следаку и бутылку огненной «железки» японский шпин сообщил о появлении на прилавках новой материнской платы P6SSA от Elitegroup. Эта материнка использует свежий набор логики SIS 645, умеет работать с DDR333 и рассчитана под процессор Pentium 4 Socket 478. P6SSA имеет два слота под «обычную» SDRAM память, оборудована платой PCI слотами, слотом AGP 4x, AMR, интегрированным звуком и 10/100Base-TX Lan контроллером. Стоит эта заманчивая железяка всего 13800 иен или \$115 баксов.

Меняю Parker на E-Pen

Компания Casio анонсировала оригинальный аксессуар для линейки своих PDA Casio/linea Pocket PC и субноутбуков FIVA. Новинка, названная E-Pen, представляет собой электронное беспроводное устройство — «кружку», позволяющую писать на обычной бумаге и затем сканировать написанное в память компьютера. Надо отметить, что Casio в данном слу-



чае выступает в качестве дистрибьютора, а все права на разработку и процесс производства принадлежат молодой компании E-Pen In Motion.

Технология работы устройства на первый взгляд очень проста. Пользователь должен закрепить на бумаге (очевидно, не всякая бумага подойдет) специальный приемник и начать писать, как если бы он делал это обычной ручкой. Далее E-Pen с помощью оригинальной ультразвуковой технологии начнет в режиме реального времени передавать все изображение написанного в компьютер. Как поступить с полученным изображением дальше — решает сам пользователь. Как вариант, можно отправить картинку в виде отсканированного по почте или факсу, попытаться распознать и перевести в текстовый формат с помощью ПО класса

FineReader или просто сохранить для собственных нужд на будущее.

Устройство E-Pen не является привилегией мобильных пользователей и выпускается в USB варианте с возможностью подключения к обычному ПК. Вес ручки всего 15 грамм, и ее стоимость на сайте Casio составляет 179,9 зеленых американских долларов.

Флэш-память на дрожжах...

Объемы носителей флэш-памяти растут с пугающей скоростью, о чем сигнализирует нам анонс компании SanDisk. На выставке Comdex Fall 2001 в Лос-Анджелесе этой компанией был продемонстрирован первый прототип 1-гигабитной карты стандарта Compact Flash Type I. На сегодняшний день это абсолютный рекорд и, на мой взгляд, небольшая революция на рынке портативных цифровых устройств.

GeForce3, привной в челясть GeForce2 MX). Однако теперь, похоже, ATI полностью оправилась, и даже более того — переходит в наступление, первоначально порируя удар то коротким прямым в корпус (тип Radeon 8500, читайте обзор в следующем номере «Игромании»), то резким винтом влево (Radeon 7500).

В свете этой аналогии анонс собственного интегрированного чипсета ATI A3 можно смело сравнить с оплывком от снизу. Без всякого сомнения, выпуск этого продукта в первую очередь связан с началом продаж чипсета NVIDIA nForce (мы уже писали о нем в новости) и позиционируется он как его прямой конкурент. Характеристики A3 во многом повторяют спецификации nForce, с той лишь только разницей, что в качестве встроенной графики используется GPU Radeon 7500. Чипсет предназначен для процессоров Duron/Athlon, поддерживает DDR память PCI1600/PC2100 и содержит интегрированный графический ядро с возможностью установки внешней AGP 4x видеокарты.

На данный момент nForce уже вовсю продается на Тайване и, по отзывам местных сборщиков, особой скоростью не отличается, уступая конфигурируем с внешним ускорителем GeForce2 MX400. Кроме этого, производители жалуются на сложность PCB и дороговизну чипсета (в оптовых партиях стоит дороже, чем 8500). Если ATI удастся избежать аналогичных грехов и выпустит действительно недорогой и производительный чипсет, то, думаю, рынок интегрированных наборов логики для NVIDIA будет потерян.

Creative WebCam 5 —

ЭТО СТОИТ у вас дома...

Компания Creative объявила о выходе на российский рынок новой цифровой веб-камеры Video Blaster WebCam 5. Это недорогое и функциональное устройство, предназначенное для домашнего рынка. По заявлениям производителей, WebCam 5 обладает отличным качеством изображения, значительно превосходя по этой характеристике все предыдущие модели серии.

Камера позволяет делать статические снимки в разрешении 640x480 и снимать живое видео с частотой 30 кадров в секунду. Реализована возможность ручной или автоматической регулировки баланса белого цвета. Дизайн устройства выглядит очень и очень симпатично и, думаю, легко впишется [ж, у меня бы как хорошо вписался] в любой, даже самый ультрасовременный интерьер. В комплекте поставки имеются все необходимые программные обеспечения (видеокодек-функции, графический редактор и т.д.). К компьютеру WebCam 5 присоединяется с помощью интерфейса USB и стоит в розницу примерно 44 американских доллара.

«Железный Цех» журнала «Игромания» в скором времени планирует провести популярное испытание WebCam 5 в суровых условиях женской баны №7. Всех желающих поучаствовать в нашем проекте «За стеклом 2 Парня» просим подходить со своими венками и шайками к зданию редакции 1 апреля с утра. Еще раз напомним, что баня «женская», и потому отбор участников будет проходить строго по половому признаку. ■

Спектр применения этой новинки поистине широк — от спутниковых бортовых компьютеров до карманных PDA устройств. Анонсированная цена на данный момент колеблется в районе 800 долларов, и официально серийный выпуск начнется в первом квартале 2002 года.

Несмотря на свою «чисто реальную» цену, этот диск имеет огромные рыночные перспективы. Ведь ни для кого не секрет, что по многим характеристикам (кроме объема, разумеется) флэш-память превосходит большинство используемых сегодня жестких дисков. Так что 1 гигабайт — это хороший заделок на будущее, первый шаг в эру компьютеров, использующих в качестве ПЗУ флэш-память. От себя добавлю, что если бы я был беззубо богатым меломаном со склонностью к эпатажу, то, наверное, купил бы себе этот замечательный флэш-диск для своего карманного MP3 плеера.

ATI vs NVIDIA, раунд 3

Ушедшему в глухую оборону боксеру подопытного комплекта ATI. Вместо ринга — рынок 3D ускорителей, а в противоположном углу — компания NVIDIA. Буквально раунд назад казалось, что ATI на последнем издыхании и вот-вот рухнет под серией мощных ударов со стороны NVIDIA (хук слова —



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НОСИТЕЛИ ИНФОРМАЦИИ ИЛИ ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЙ НА ОСНОВЕ ГОРЬКОГО ОПЫТА, ПОЛУЧЕННОГО ПРИ ПОХОДЕ К ДРУГУ

Компьютер Друга давно манил меня к себе. Завсегда не бальными игрушками и даже не оцифрованными видео ег 16 и старше. Нет... Как будто притягивает голодную пчелу. Он манил меня к себе заповедным ЗНАНИЕМ. И будя в Ломоносов, о он Московский университет в тысячах верст от меня, то и тогда, наверно, в бы чувствовал его зов, тихо и страстно шепчущий мне на ухо — «Только у меня». В системном блоке. На диске С. В папке Hard Info. Там. И только там. Хранится Богатырьская Коллекция Доков по Железу (БКДЖ) здесь и далее!»

О БКДЖ я знал давно и так же давно мечтал дотронуться до нее всеми фибрами и органами своего измученного дефицитом информации тела. ТАМ были ценнейшие руководства по эксплуатации, оцифрованные схемы, статьи, фоки и миниатюры бывалых железячников. В общем, все то, от чего у нормального человека вскопился бы прыщ, на макушке, а у среднего железячника пропал бы сон, аппетит и способность разговаривать членораздельно. Особый интерес вызвали у меня 90 МБ чистых текстовиков. И если бы мой организм позволил бы мне от рождения некую мультимедиа, то я бы непременно положил бы на них глаз, предвостановив вынужденно из черепной коробки и крепко затем примотав изолентой.

Но глаз нужен, а для крестового похода за значимым нужен был серьезный повод. А вот как раз его у меня и не было. Я долго и терпеливо ждал приглашения, каждый раз проклиная свою природную скромность и воспитание, не позволяющее приходить в гости так, открывать двери без стука и положить ноги на стол, а диски в дисковод. Ждал я, ждал. И в конце концов взял и навязался к нему в гости с твердым намерением утащить от него все файлы, которые только смогу. Если вы хотите спросить, а как же воспитание и природная скромность, — то спрашивайте на здоровье. Итог, возвращаясь к теме Друга и его БКДЖ. В общем, я уже «поторол руки в предвкушении железичной ираны». Как вдруг!

Жизнь, как вы, наверно, уже знаете, жестока. И в соответствии с этим утверждением меня ждал горький, как кормовой апельсин, облом. Традиционно «неожиданно» и стереотипно «откуда не ждали» возникла малочин и в принципе второстепенный вопрос. Который, тем не менее, тут же заострился всемерно. Приятно «на чужой, позволяете узнать, я все это богатство унесу?» — спросил я себя. В зоркомах родного стола удалось найти только папку «Наблюдения». После получасовых раскисных работ из зорвалов папок, дисков, полускрытых мышей и полупрозрачных карточек удалось выудить на свет божий еще папку «Нетуство», — подумал я и немного, на сразу загустел. Поход к другу, как это ни печально, пришлось тогда отменить.

«Доколе?» — гневно спросил я себя по прошествии некоторого времени, за которое успел пережить два стресса, один червяний и в не-

сколькой депрессий. «Доколе мы будем зависеть от материалистической власти жалких хранилищ информации и обращать внимание на такие мелочи, как нехватка дисков или перекошенная скорость модема? Мы хотим свободно влиться в мировой информационный поток и растекаться по нему в поисках интересной информации, — митинговал я вышагивая по комнате и воображая себя на баррикадах, плечом к плечу с седым сисадмином и раненым медленным пингом хакером. В конце-концов ходить мне надоело и подобно древнегреческому философу, я перешел от слов к делу, то есть, проще говоря, полез в Интернет. Стеночески не обращая внимание на плохой коннект и ухающий пай, я серфил и серфил на волнах интернационального веба, пока, наконец, не наткнулся на некие очень и очень любопытные сведения. Оказывается, многие люди в мире слеподор ны со мной и точно так же задался сократительным вопросом «доколе?» Особоно обрадовалось то, что сим товарищам не ограничиваются одним лишь вопросом, а смело идут дальше, пытаются одолеть эту глобальную информационную дилемму. С гордостью и нескрываемой радостью предоставляю на суд читателей собственную компиляцию и видение проблемы альтернативных носителей информации.

Попытка №1: Новое — это старательно забытое старое

Первой идеей, взятой в оборот иностранными коллегами, было не изобретать велосипед, а обратиться к давно известным и хорошо проверенным источникам. Посмотрели они на эти истинны и так точно так ухмылились. Ведь действительно, что мы имеем по факту? А имеем мы максимальный объем в объеме 1,44 МБ, линейную скорость чтения 62 КБ/с, время доступа 84 мс. Угрюмая картина в ноль высокотехнологичный и поразительный век. И посему родился вполне законный вопрос: «А нельзя ли все это как-то усовершенствовать?»

Оказывается, можно. Первой ласточкой усовершенствования старого стал дисковод LS-120 (SuperDisk), разработанный совместно фирмами Compaq, Imation, Matsushita и OR Technology. Технология эта является открытой, поэтому дисководы LS-120 производят разные фирмы, например Panasonic, Mitsubishi или 3M, что дает выбирать есть из чего. Суть этой технологии состоит в уникальной комбинации оптического и магнитного способа записи данных. На поверхности дисков LS-120 на несены оптические дорожки, которые используются лазерной сплывающей системой дисковода для высокоточного позиционирования магнитной головки. Эти оптические дорожки намо-

ются на диске с помощью специального оборудования прямо на заводе и при этом не могут быть случайно стертты или перезаписаны криворукими представителями рода человеческого. Объем дисков — 120 МБ, а средняя цена — 7 хрустящих президентов. Стоимость самого накопителя колеблется от \$70 до \$120.

Частота вращения диска увеличена в несколько раз по сравнению с обычным дисководом, что позволяет читать данные со скоростью 0,6-1,1 МБ/с. Внешне диски LS-120 похожи на обычные и даже имеют окантовку «под логги».

В качестве дополнительной и очень функциональной фишки разработчики заложили в дисковод LS-120 возможность читать и писать обычные 1,44 МБ диски (причем с большей, по сравнению с обычными дисковыми скоростями).

Естественно, дисковод LS-120 на рынке не одинок. Спрос, как известно, порождает предложение, и на уполнот этого накопителя, какую то наду, весело и дружно откликнулись конкуренты.

Накопитель UHS (Ultra High Capacity) 3130 разработан фирмой Mitsumi Electronics и Swan Instruments на основе технологии Antek Peripherals. В качестве носителя информации используется гибкий диск, на запись и чтение производится бесконтактным методом. Диск вращается с частотой 3600 об/мин, на магнитной головке при этом не парит над ним, как, например, в жестких дисках. Вместо этого сам диск за счет воздушного потока непрерывно прогибается под головкой, что позволяет обеспечить высокую точность ее позиционирования. Емкость диска UHS составляет 130 МБ, а линейная скорость передачи данных достигает 3,75 МБ/с. Модель 3130 с интерфейсом SCSI или IDE по производительности значительно превосходит LS-120 (среднее время поиска 18 мс). Самая интересная особенность накопителя UHS состоит в том, что он понимает не только стандартные 1,44 МБ диски, но и 100 МБ Zip-диски (о них позже). Таким образом, UHS предоставляет собой очень интересный накопитель, по всем параметрам превосходящий LS-120, и в бытливо рекомендовать его всем и каждому, если бы не одно дело. А цена по-прежнему остается заоблачной. Кроме того, этот накопитель практически невозможно найти в компьютерных магазинах в силу его низкой популярности. А жаль.

Еще одно устройство на той же категории HFD (High Capacity Floppy Disk) — разработано корпорацией Sony. В нем применена плоская головка, аналогичная используемым в жестких дисках, что позволяет достичь высокой скорости передачи данных (3,6 МБ/с при чтении и 1,2 МБ/с при записи). Объем носителя — 200 МБ (включая работы по увеличению емкости до 500 МБ). HFD умеет читать и писать

стандартные 1,44 Мб диски. Несмотря на очень хорошие характеристики, HiFD как то не прижился на российском рынке. Возможно, это устройство еще малоизвестно и у него есть будущее, но на момент написания статьи я не нашел HiFD в продаже ни в Москве, ни в Питере

Попытка №2: Мы пойдем своим путем

«Мы пойдем своим путем» — именно так решила компания Iomega, когда выпустила накопитель Iomega Zip Накопитель Zip тоже относится к отряду дисководов для гибких дисков, но имеют одну специфическую особенность. Диск в них вращается со скоростью, в восемь раз превышающей скорость обычного дисковод (3000 об/мин). При такой скорости центробежная сила практически «выравнивает» поверхность диска, что позволяет плотнее и точнее размещать на нем дорожки. В результате среднее время доступа к данным составляет не более 29 мс.

В настоящее время можно найти этот накопитель практически с любым интерфейсом IDE, SCSI, LPT, USB. Цены на накопитель (внутренний, IDE) и дискеты объемом 100 Мб упали до \$39 и \$8 соответственно и при этом продолжат бодать уменьшаться. Благодаря такой ценовой политике Iomega Zip быстро обрел популярность

в народе и на какое-то время стал стандартом де-факто для систем переноса и хранения данных. Кроме того, это был практически первый накопитель такого рода (первые модели Zip появились еще в 1995 году). Кроме того, Iomega Zip всегда славился очень качественным программным обеспечением и безпроблемной установкой (Windows 95 не в счет). На данный момент широкое распространение получили дискеты Zip емкостью 250 Мб и накопители второго поколения, которые поддерживают как 250 Мб, так и 100 Мб дискеты.

Помимо несомненных достоинств, у Iomega Zip имеется ряд серьезных недостатков и неудобств. Самый острый из них — это температурная и магнитная нестабильность (диск со временем «размагничивается»), из-за которой Zip мало подходит для долговременного хранения информации. Еще одна досадная вещь — Iomega Zip несовместим со стандартными 1,44 Мб дискетами и при этом предъявляет высокие требования к качеству носителя (проблемы с Zip дискетами от сторонних производителей не редкость). Но все раз повторюсь: несмотря на эти недостатки, устройства Zip пользуются большим спросом, и прежде всего из-за невысокой цены.

Попытка №3: Совершенство безгранично

Конечно, все устройства, перечисленные выше, вполне и даже с избытком могли удовлетворить мои скромные потребности (напомню, что мои первоначальные запросы выражались вполне конкретной цифрой в 90 Мб). Но тут,

в соответствии с теорией роста запросов в зависимости от их удовлетворения, взбрело мне в голову утащить от друга еще один маленький охирик. Только уже не 90, а в целых 500 мегабайт (mp3 музыка). Желание это, как вы понимаете, было очень сильным, о средств его исполнения как раньше, так и теперь под рукой не оказалось. Не покупая же, в самом деле, пять Zip-дискет! Дорого это выйдет, да и не поману. Хотелось по-русски — сплеча и одним махом. Как говорил мне один знакомый старож — если унести, так по-хрустному. Ведь задача переноса больших объемов информации действительно актуальна! А раз есть спрос, должно быть и предложение.

Похуже, уходят в небытие времена, когда единственным способом переноса несчастного гибкой информации была окая ставка с винчестером. А зачем, собственно говоря, тащить весь винчестер? Ведь погоду делает только его основная часть — магнитные диски. А при переносе винчестера опасности подвергают такие чуткие к облучению части, как двигатели, головки, да и вся механика. Одно неповоротливое или стандартная для мотушки-России прогулка по морозу — и вуаля! Дорогой диск покидает комнату через форточку или становится симпатичным украшением на диване.

Умные люди, рассуждая примерно в таком же ключе, додумались до простой и в принципе очевидной идеи «А почему бы перенести не весь винчестер, а только его диски?» — спросили они. Сказано — сделано. И сразу несколько известных компаний анонсировали устройства для переноса данных винчестерского типа, в которых магнитные диски помещаются в съемную кассету, а двигатель привода и управляющая электроника остаются в накопителе.

Iomega Zip появился на рынок сразу после Zip'a, и фактически его можно назвать пионером в технологии переноса данных винчестерского типа. Сменные кассеты Zip изначально выпускались емкостью в 1 Гб, однако потом подросли до 2 Гб. Скоростные характеристики Zip впечатляют (оно и понятно — это же почти винчестер): линейная скорость — 20 Мб/с, а время доступа — около 15 мс. В комплекте поставляется традиционно качественное и многофункциональное программное обеспечение (для создания резервных копий, драйвера и сервисные утилиты). Думаю, не ошибусь, если скажу, что среди скоростных накопителей большого объема лидерство сохраняется именно за Jaz. К сожалению, в России устройство Jaz пока не получило широкого распространения, в основном из-за очень высокой стоимости накопителя и кассет (\$85 за внутренний SCSI привод для 1 Гб дисков и \$60-70 за сам 1 Гб диск).

SyJet — устройство, разработанное компанией SyQuest и использующее картриджи, сделанные по технологии жестких дисков емкостью 1,5 Гб. Картридж имеет 2 диска и 4 поверхности, считывающие головки находятся снаружи, т.е. в самом устройстве. Такая технология имеет несомненные плюсы, например, очень высокую скорость, но при этом и не лишена минусов — в частности, довольно высокая цена (накопитель — \$300, а картридж — около \$80). Кроме того, картриджи SyJet очень цветасты

к ударам и прочим внешним раздражителям, что вообще ставит под сомнение их пригодность в качестве переносного носителя.

В пору своего расцвета компания SyQuest анонсировала и запатентовала несколько весьма перспективных изобретений, которые в будущем позволили бы создавать устройства емкостью до 4,7 Гб (где 2 Гб — только избушка с линейной скоростью более 10 Мб/с). Не сомненно, эти устройства получили бы широкое распространение, если бы компания SyQuest скоростистанно не обанкротилась. В итоге большая часть ее разработок перешла к компании Iomega.

Компания IBM в свое время совершила настоящую революцию, выпустив винчестеры с магнитнотехническими головками. Это передовое изобретение не ускользнуло от взора компании Castlewood, которая недолго думая выпустила накопитель винчестерского типа по магнитнотехнической технологии — Castlewood ORB. Его TTX (тактико-технические характеристики) действительно впечатляют: объем съемного 3,5" носителя 2,2 Гб при линейной скорости передачи информации 12 Мб/с. Кроме того, безмерно радует цена — всего \$200 за накопитель и \$30 за сменный диск. Скажете, дорого? Не согласусь. Так кажется только на первый взгляд. По усредненным характеристикам у этого накопителя самая низкая стоимость хранения 1 Мб информации — 1,3 центов! Для сравнения у Iomega Zip эта цифра равна 8 центам. Так что накопитель ORB мне лично видится очень перспективной разработкой, на которую, без сомнения, стоит обратить внимание.

Попытка №4: Дитя новых технологий

Ну почему, спрашивается, в вас, производители железа так любят все старое? Вызывает какую-нибудь замусоленную технологию, которая давно пора отправляться на свалку истории, и начнут все со всех сторон обхаживать, выдвигать и конвертировать в доллары последние, несказанные уже саки. Но этот раз кобсыванию подверглась многострадальная технология компакт-дисков. В то время CD-R и CD-RW еще не приобрели сегодняшней популярности ввиду высокой цены на пишущие устройства, и потому разработчики попытались их как-то унифицировать и подвести под определение «сменного накопителя». В результате «х усли» появилось магнитооптика.

Что же это за зверь? Да все тот же CD-RW в сущности, использующий немного другие стандарты и технологии. При записи и чтении данных по-прежнему применяется лазерный луч. Запись производится на диск из стекла или прозрачного поликарбоната, содержащий магнитный слой из сплава титан, железа и кобальта (или других редкоземельных элементов). Самые главные преимущества магнитооптики перед накопителем других типов:

* длительный срок службы (до 30 лет),

* достаточная запись (диск в принципе не может размагнититься),

* низкая стоимость хранения мегабайта данных по сравнению с накопителем винчестерского и флэш-памяти типов,

* жесткие ISO стандарты (на любом 3,5" магнитооптическом дисковом можно читать практически любые 3,5" магнитооптические диски).

Наиболее популярная магнитооптика про-



THE CLICK OF DEATH

изводится компанией Fujitsu. Максимальная емкость 5,25" дисков — 5,2 Гб, а 3,5" — 1,3 Гб (стоимость диска около \$25). К сожалению, для обычных пользователей эти устройства несколько дороговато (\$400-\$600) и больше подойдут для какого-нибудь web-сервера, чем для домашнего ПК.

Тем не менее, дешевизна, быстродоступность, надежность и емкость носителей позволяют использовать их практически в любом виде «тяжелой» обработки и переноски информации (например, при видеомонтаже).

Попытка №3: Дела давно минулых дней...

Давным-давно, когда компьютеры были большими, а дисководов и жестких дисков еще не изобрели, основным носителем информации было магнитная лента. Вспомните незабываемое зрелище детства: громадный зал, уставленный железными шкафом, в верхней части которых закреплены две громадные катушки, и магнитная лента, бесконечно перематывающаяся с одной на другую.

Да что там говорить. Корифеям компьютерного ремесла хорошо знаком вечный символ ZX Spectrum и ответственного магнитофона «Электроника». Ведь на одну стандартную кассету можно было записать целый мегабайт! «К чему это?» вероятно, спросите вы, — амы же вроде говорим о современных носителях информации? Вот именно, дорогие мои, именно ко современным.

ZX Spectrum давно уже купил в Лету, и яком покрпился древний магнитофон «Электроника» — одно способ записи информации на магнитную ленту все еще жив и даже более того — здравствует и процветает. Современное его воплощение — хитрые агрегаты под названием стримеры. Стример — это устройство для хранения информации, представляющее собой магнитофон с вращающейся в него кассетой большого габаритов и емкости. За десятилетие объем на кассету на магнитной ленте значительно вырос и теперь составляет 20 Гб-100 Гб. Причем уже есть и реально продаются модели емкости до 200 Гб. Такая «громадная» модель достигается за счет того, что площадь поверхности магнитного слоя у ленты значительно выше, чем у остальных типов лент. Однако по сути, она ограничена только длиной ленты! К сожалению, гигантский объем — единственное достоинство стримеров. Из-за своей конструкции стример может обеспечить только последовательный доступ к данным, и, как

следствие, время доступа к файлам может достигать при этом нескольких минут! Этот недостаток несколько компенсируется — оростью передачи данных. В зависимости от модели они могут варьироваться от 1 Мб/с до 20 Мб/с. Такие специфические характеристики стримеров в принципе определяют сферу их применения — в основном это архивирование и резервное копирование данных. Стримеры широко используются в составе современных серверов, во избежание потери ценной информации и для сохранности на копиях данных. По исследованиям западных специалистов, использование стримеров экономически выгоднее, нежели, например, использование резервных жестких дисков.

Несмотря на большую популярность **Imageta Zip**, с этим устройством связан один очень неприятный момент. Суть в том, что в один прекрасный даждивный день ни с того ни с сего вы можете услышать внутри накопителя характерный неприятный щелчок. Этот звук должен повториться несколько раз. Далее, на протяжении нескольких часов или дней накопитель будет работать исправно, лишь изредка хитро пощелкивая. А потом... Резко и без громоки манифестов ваш обожаемый Zip Drive возмнет и выйдет из строя, прихватив в мир иной диск, который в это время находился внутри устройства. Символом этот полчищ дурное и рдеющее кровь название «щелчок смерти» и в свое время породил множество слухов о конструктивных ошибках в устройствах Zip. Вызвет мнение, что диск, на котором накопитель впервые стал щелкать, переносит некий программно-аппаратный «вирус смерти» на другие накопители. Как следствие, популярность Zip устройств одно время стала резко падать. В ответ на гневные требования пользователей возместить ущерб компания Imageta упорно и локонично отрицалась. К счастью, пошелся хороший человек **Стив Гибсон**, который умелыми руками написал программу **Trouble In Paradise** («Проблема в Раю»). Эта маленькая и скромная утилита с высокой точностью способна предсказать момент смерти устройства и соответственно спасти, если не сам привод, то хотя бы данные на диске.

Оказывается, щелчки сами по себе не являются признаком проблемы. Во время ошибки чтения или неправильной записи на носитель «головки» автоматически входят в картридж и возвращаются обратно от налета и электростатического заряда. После этого головки перемещаются в рабочую позицию, и чтение, как правило, проходит без проблем. Щелчок раздается именно при временной парковке головок. Это значит, что устройство не может работать какой-то сегмент данных и много более, никакой мистики здесь нет.

Однако при этом существует небольшая вероятность фатального исхода и прихода ужасного и молчаливого **«The Click of Death»**. В редких случаях, когда устройство пытается перенести сбойный участок на диск, то есть когда головки крохотковременно порекуются, то они на обратном пути задевают внешний край диска, который в это время вращается со скоростью около 3000 об/мин! Это, собственно, и является причиной мгновенного выхода накопителя из строя. Одно или две головки при этом сразу отрываются от посадочных мест и бесслонно повисают на проводах. А края магнитного диска в буквальном смысле режутся и превращаются в хомуты.

Теперь представьте себе, что пользователь, который этого не знает (ему просто выдается ошибкой чтения с устройства), вытаскивает диск и вполне логично решает попробовать его в другом дисковде. Испорченный и разломанный диск мгновенно выходит из строя испорченный диск. Именно так и сформировался миф о «заразности» щелчков смерти.

От себя добавлю, что такие фатальные «щелчки» уходят очень и очень редко. Однако, если вы все же услышите щелчок внутри своего Zip дисковода, — то воспримите это как сигнал того, что надо немедленно воспользоваться утилитой **Trouble In Paradise**. ■

Примечание

Что же в итоге выставит бедному пользователю из такого обилия устройств? Отвечую:

* Если вы равнино относитесь к своим финансам и хотите перенести файлы относительно небольшого размера (не более 100 Мб), я бы посоветовал вам именно **Imageta Zip**. Это очень недорогой вариант, флэшистые являющиеся стандартом де-факто для домашних и офисных ПК. Если бы я был системным аналитиком и учел бы практические рыночные тенденции, то, наверное, предпочел бы именно этот носитель в качестве основного устройства FDD.

* Если вам нужно перенести большие объемы информации, а вытаскивать каждый раз винчестер не хочется, то смело выберите накопитель винчестерского типа. Но будьте готовы платить и за свое приобретение эти накопители очень копейки, но в отношении удобств и пыши и терпеть не могут российских головок.

* Если денег вам (или вашей фирме) не жалко, о задаче стоят нетривиальные (десять раз в день перенести 10 Гб видеосъемочных с одного компьютера на другой, например), выберите магнитооптику.

* Ну а если вы один сервере храните данные и не считаете нужным тратить на дополнительный RAID массив для резервных целей — то примите в свой штат небольшой, но выкоп устройство стример. Уверю вас, он с легкой окупит все ваши затраты и удовлетворит все самые требовательные ожидания. ■

Устройство	Разработчик	Емкость	Пиковая скорость	Время доступности	Совместимость с 720Кб/144Мб	Цена накопителя	Цена носителя
Стандартный 3.5" дисковод	3m	120 Кб 1.44 Мб	60 Кб/с	84	Да	\$10	\$0.3
LS-120 (SuperDisk)	Imageta 3M Imageta 3M Imageta 3M	120 Мб	0,6 Мб/с	Менее 70	Да	\$70-\$20	\$7
UNC-3113D	Imageta	130 Мб	3,7 Мб/с	8-28 и 50-75	Да	Н/А	Н/А
Sony HiFD	Sony, Fujifilm	200 Мб (до 500 Мб)	3,6 Мб/с	Н/А	Да	\$199	\$15
Imageta Zip	Imageta	100 Мб до 256 Мб	2 Мб/с более 2 Мб/с	29	Нет	\$40	\$8
Jazz ZCib	Imageta	2 Гб	20 Мб/с	15-17	Нет	\$280	\$70
MO Drive	Fujitsu	640 Мб	3,9 Мб/с	28	Нет	\$200	\$3-\$4
CigaMO	Fujitsu/Sony	1,3 Гб	5,9 Мб/с	28	Нет	\$300	\$17



РУССКИЙЭКСПРЕСС

43

у.е./мес.

Выделенные Интернет-каналы

Надежно качественно доступно!

Простое решение сложной проблемы!

Цены от \$43 в месяц!

Предлагаем Вам свои услуги в области доступа в Интернет — подключение по выделенным цифровым каналам связи. У нас удобные, гибкие тарифы.

Многие московские компании уже оценили преимущества такого подключения. Откройте новые и более широкие возможности использования сети Интернет.

Не хватает телефонных линий? Постоянно "занято"? Предлагаем услуги по расширению количества голосовых телефонных линий в Вашем офисе.

Тел. (095) 743-36-97 (095) 232-96-44

РУССКИЙЭКСПРЕСС

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПИВО

**ПЛАТЯН
ИЗ ДАМЫ**





Kinho na GeForce2MX e TV-Out

Видеокарты на базе GeForce2MX на настоящий момент наиболее популярны из-за максимально оптимального соотношения цена/производительность/доступность.

Не буду утомлять читателей долгими и запутанными вступлениями, а просто попытаюсь переписать моменты, поясняющие смысл и суть этой статьи. За окному берется тот факт, что смотреть цифровое кино возможно или на экране монитора, или с помощью встроенных в видеокарту средств — на экране бытового телевизора. Итак, начнем с того, что просмотр видеофильмов на экране телевизора предпочтительнее по нескольким весьма существенным причинам.

1) не каждый имеет монитор с диагональю в 21 дюйм, в то время как для телевизоров это практически минимальный размер.

2) телевизор обычно устанавливается в пределах прямой видимости с таких «удобств», как диван или кресло, что немаловажно для комфортного просмотра.

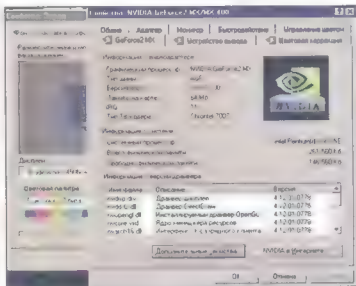
3) «картинка» на экране телевизора за счет меньшей четкости изобавлена от мелких цветовых и геометрических артефактов.

4) изображение с компьютера легко интегрируется в систему домашнего кинотеатра и просто в стереосистему

Если кратко, то GeForce2 MX — это универсальный GF2-го. Но не только. С одного конца урезали, с другого — добавились 8 отличий от своих старших собратьев GF2/GF3, карты на базе GF2MX имеют 2 контроллера вывода изображений: первый — на собственном RAMDAC, второй — на DAC (цифра-аналоговый преобразователь) микропроцессора TV-Out. Это позволяет выводить на монитор и телевизор одновременно 2 рабочих стола с разными разрешениями и глубиной цвета, а в частности, просматривать фильм на ТВ и одновременно, например, печатать документ в Word или работать в Интернете. Это невозможно на более крутых картах NVIDIA, включая GF3

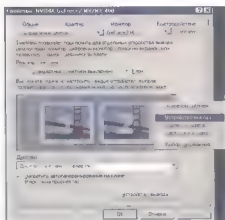
В принципе, подобные «двухголовые» видеокарты есть и у Matrox, и у ATI, однако в данной статье речь будет идти только о GF2MX

дет от микше и вдвое урезанная цена памяти (64 бита против 128) B.3D тоже конструкция дает серьезные проигрыши в производительности — порядка в 20-30%, но на вывод видео, на мой взгляд, никак не влияет. Некоторые казариные NONAME карты в BIOS-е могут маркироваться как GeForce2 MX/MX-400, тогда как на самом деле в них установлены чипы MX 200. Подлог легко определить на 32 мегабитных коротка, банально подсчитаве ножи микросхем памяти или по-смотрим их маркировку. Для 64-битной шины (MX 200) характерно наличие числа 16 в маркировке и примерно 50 ножек у микросхем, для полных 128 бит — в маркировке должно быть число 32, а ножек — около 80.



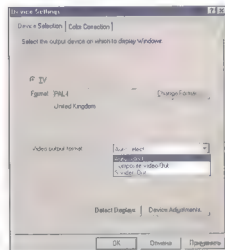
Настоятельно не рекомендуется брать видеокарты с ТВ-кодером **Chrontel 7007**. Модели, построенные с использованием этого чипа (например, **Abit Siluro 2404 4M 64**...) имеют неприятные визуальные артефакты в виде чертющих полос на экране телевизора в разрешении **720x576/768x576** в формате PAL (полноэкранное видео без черных «бордюров» по бокам). Определить морку ТВ-кодера можно при внешнем осмотре платы. На одной из микросхем должна быть маркировка «**Chrontel 7007**» или «**Chrontel 7008**», «**Conexant**» или «**Philips**». На закладке GeForce2 MX в свойствах экрана также имеется название чипа (см. рисунок).

Кроме того, некоторые видеокарты имеют лишь S-video выход (например, Suma Platinum), а прилагаясь в комплекте китайский переходник S-video-to-RCA (топология), у меня лично не заработал. Для статистики отмечу, что аналогичная проблема была как минимум еще у одного товарища с известного железного сайта. На всякий пожарный случаи рекомендую товарищам, не имеющим телевизора с S-video входом, заранее обговорить money back с продавцом.



лияют добиться драйвера от NVIDIA версии 7.78, хотя, в принципе, большинство функций аудио-бедно работает и в более старших версиях (8х, 12х, 14х, 21х) Что касается младших версий (5х, 6х), то в них в силу их «сырости» и недоработанности отсутствует полезная функция Extended TwinView. При написании этой статьи мы пользовались исключительно драйверами версии 7.78 и русскими версиями операционных систем Windows 98/Windows 2000 Pro

Перейдем непосредственно к процессу но-



стройки драйвера. Кликнем правой кнопкой мыши на свободном пространстве Рабочего стола, вызовем тем самым меню «Свойства экрана». Выберем закладку «Настройки», далее «Дополнительно» и «TwintView». Ставим точку в позицию **Clone** (Клон), жмем «Применить» (при этом телевизор должен быть подключен к видеокарте, иначе функция **Clone** будет неактивной).

Внимательно читая текст, я подумала, что А. Б. не могла компьютером пользоваться, а тем более М. М. — ведь он не умеет даже писать. Но тут же вспомнила, что в этом году в народе бытует мнение, что самым токсичным

В контекстном меню монитора 2 выбираем **Selected output device** («Устройство вывода»), затем выбираем формат видеовывода **PAL-I** (Великобритания), если у вас переходник **S-video-RCA**, то выберите **composite-video-out**, затем **Ok**.

Теперь выбираем закладку GeForce2MX Additional Properties («Дополнительные свойства») overlay controls videomirror controls ставим точку в позицию secondary display и го-

Коротко о железе

Модельный ряд NVIDIA MX подразделяется на GPU «просто» MX, MX-200 и MX-400. Первый и последний отличаются лишь частотой работы чипа по умолчанию, с конкретно MX-200 отли-

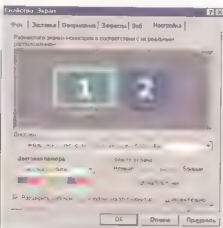
Драйвера и их интерфейсы

Наилучшего качества изображение позво-

лочку в окошко Allow driver to select the full screen mode («Разрешить драйверу выбирать режим полного экрана»). Зоряем все меню, и теперь, включив проигрывание видеофайла на мониторе, на телевизоре вы получите полноценное полноэкранное изображение фильма. Сразу оговорюсь, что это справедливо лишь для Windows 95/98/Me. С Windows 2000 и XP одноканальный способ избавиться от боковых «бордюров» (черных полос по бокам изображения) пока не найден. Несчастным владельцам вышеупомянутых карт на чипе Chromel 7007 рекомендуется убрать галочку в окошке Allow driver to select the full screen mode. В этом случае они будут избавлены от необходимости созерцать неприятные помехи на экране телевизора в виде цветных и бес-

ким же успехом, с каким вы отправляете видеосигнал на вход телевизора, вы можете подогнать его под вход видеоматрицы. Никакого дополнительного оборудования для домашней пиратской студии больше не требуется. Единственное, что вам остается, — так это ознакомиться с некоторыми специфическими нюансами, не зная которых, можно потратить время впустую.

Дело в том, что при настройках драйверов



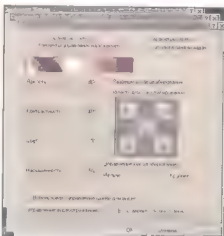
это умолчанию запись на видеоматрицу невозможна. Проблема заключается в специальной системе защиты *macrovision*, встроенной в эту версию (напомню, что мы использовали 7.78). При подключении кабеля к видеоматрице возникнут периодические изменения яркости, насыщенности цвета и искажения кривой изображения. Для борьбы с этой напастью необходимо или использовать другую версию

драйверов (например, 8.03, 8.04, 21.81 и др.), в которой нет поддержки *macrovision*, или применить иной, более трудоемкий, но в то же время более гибкий и универсальный способ

каждый, разумеется) и нажимаем клавишу Enter. В появившемся окне программы RegEdit выбираем раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0000, MODES\16. Добавляем параметр «720,576» без кавычек, по образцу и подобию остальных параметров. То же следует добавить и в раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0000\MODES\32 (для 32-битного цвета).

Теперь на закладке «Настройка» выставив разрешение монитора 2 на 720x576, а глубину цвета — 32 бита (True Color). На вкладке GF2MX «Additional Properties (Дополнительные свойства)» overlay controls (видеоинтервалы) disable (отключить) и Apply.

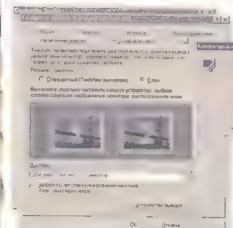
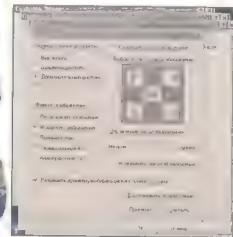
Теперь, включив проигрывание видеофайла, сдвинем окно программы проигрывателя более



чем наполовину за правую границу экрана и нажмем комбинацию клавиш Alt+Enter. Получим полноэкранное изображение на телевизоре, и при этом никакого «macrovision»! Кроме того, регулировки яркости, контрастности, насыщенности цвета и его оттенка на вкладке «Свойства экрана» и настройка «дополнительно» GF2MX «overlay controls» начинают функционировать на телевизоре.

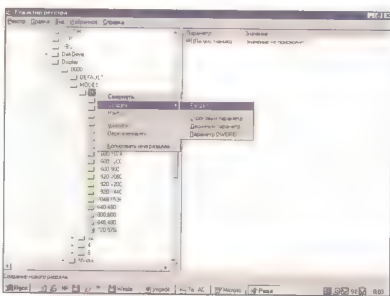
В версиях драйверов 12.21 эти параметры активны лишь при включенном проигрывателе. Обратите внимание, что в режиме Close регулируется качество изображения только монитора.

Минусы использования режима Extended TwinView без включения полноэкранного устройства



цветным горизонтальных полос. При этом в свойствах монитора 2 необходимо установить разрешение 800x600, для чего в контекстном меню «Дисплей TwinView2» (см. скриншот 2) следует нажать «Выбор разрешения», затем 800x600. Смысл этого действия в том, что драйвер по умолчанию калибрует разрешение 720x576, с которым, собственно, и возникают проблемы у данных видеокарт.

Многие пользователи, имеющие в своем распоряжении видеокорточки с TV-Out, не обладают достаточным воображением, чтобы уяснить себе одну простую вещь. Короче говоря все равно, куда поступит сигнал с микросхемы видеовыхода. И поэтому, когда меня спрашивают, какое оборудование нужно, чтобы записывать DnX диски на VHS-кассеты и сколько это самое оборудование стоит, я сразу впадаю в ступор. Суть в том, что с та-



Для начала следует использовать не режим Clone, как в приведенных ранее настройках, а специальный режим Extended TwinView. Далее, в меню Start > Run набираем «eregedit» (без

а) при переносе на монитор 2 работящий лишь Windows Media Player 6.4 и его клоны, б) в этом режиме тормозят или отказываются запускаться игры под OpenGL, так что этот ре-

жим во время игр необходимо отключать.

Как уже говорилось выше, наилучшим драйвером для кинотеатров в считавшейся версии 7.78 от NVIDIA в плане качества изображения и отсутствия глюков. К недостаткам данной версии можно отнести включение защиты патентованной при использовании полноэкранного устройства, невозможность отключения вертикальной синхронизации и отсутствие выбора «формата видеовывода» (доступен лишь Auto-select, а это непременно для владельцев видеокарт с S-Video выводом, вынужденных пользоваться переводником на RCA). Некоторые описанные недостатки можно исправить применением специальной утилиты **GTU** (в частности, выключение вертикальной синхронизации, разгон и т.д.).

Внимательно изучив все тонкости работы драйвера, можно добиться отличного качества изображения. Для этого необходимо установить драйвер на видеокарту, а также установить утилиту **GTU** и настроить ее параметры. В меню **Video** необходимо выбрать **Auto-select**, а в меню **Display** выбрать **Vertical sync**. В меню **Advanced** необходимо выбрать **Vertical sync** и **Vertical sync**. В меню **Advanced** необходимо выбрать **Vertical sync** и **Vertical sync**.

Проиризаторы видео

На сегодня одним из самых популярных и распространенных форматов является **MPEG4** (несмотря на то, что он требует больших ресурсов машины). DVD-диск в качестве альтернативы пока не удовлетворяет, так как слишком дорог, а формат **VideoCD** при большом объеме (всегда на 2-х дисках) не способен обеспечить достаточное качество изображения (максимальное разрешение в этом формате составляет всего 352x288). Так что не ошибись, если скажешь, что новое поколение выбирает **MPEG4**.

Лично я рекомендую использовать проигрыватель **Windows Media Player 6.4**, как наименее тормознувший при декодировании **MPEG4** (что чувствуется на слабых компьютерах). По моим собственным наблюдениям, в данной версии удобнее реализован доступ к свойствам и инструкциям управления, чем в версиях 7.0 и 7.1. Есть контекстное меню при клике правой клавишей мыши на окне проигрывателя. Можно выводить полосу прокрутки и регулятор громкости в полноэкранном режиме через меню **Вид** → **Параметры** → **Проиризаторы** → **Экран**, или во весь экран.

Пристойного внимания заслуживает также программа **BSPlayer**, позволяющая корректно воспроизводить фильмы **MPEG4** с отключением субтитров и русским переводом. Кроме нее я могу посоветовать еще плеер **Sasami**, имеющий несколько разных фильтров для улучшения изображения. Отмечу, что оба этих проигрывателя рекомендуются для использования на мощных современных процессорах (желательно 800MHz).

Для просмотра отбрасываемого меню DVD лучшими проигрывателями считаются **WinDVD** и **PowerDVD**.

Некоторые полезные настройки

В свойствах **CD-ROM** и винчестера (**Панель управления** → **Система** → **Устройства**) рекомендуется включать режим **DMA**. В противном случае возможны периодические остановки изображения и звука на 1 секунду каждые 8-10 секунд при обращении к диску.

Видеоконтроллер (CRTC — Cathode Ray Tube Controller)

Один из важнейших компонентов видеодрайвера. Отвечает за вывод изображения из видеоплаты, рендеринг и его сжатие и формирование сигнала развертки для монитора. Проще говоря, он синтезирует цифровую «матрицу» изображения, в которой складываются образы рабочего стола, курсора, окон и др.

RAMDAC (Random Access Memory Digital-to-Analog Converter) — цифро-аналоговый преобразователь с прямым доступом в память. Преобразует цифровой сигнал видеоконтроллера в аналоговый, для последующего его отображения на экране.

TwintView — технология, позволяющая объединить в одном микросхеме **GeForce2 MX** два практических независимых видеоконтроллера.

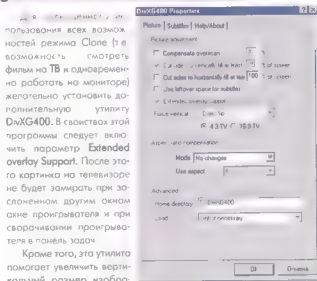
TB-кадер — микросхема на видеоплате, преобразующая цифровой сигнал второго видеоконтроллера чипа **MX** в аналоговый сигнал, понятный телевизору.

S-Video или S-VHS — четырехканальный разъем видеокарты (похож на разъем **PS/2**). С двух пар контактов этого разъема снимаются отдельные сигналы яркости и цветности изображения.

Композитный TV-выход (он же RCA, он же «тапалона») — всем известный коаксиальный разъем с видео в центре. Сигнал с него обеспечивает несколько худшее качество изображения, чем **S-Video**, за счет большого изолирования сигналов цветности и яркости (они объединены в одном сигнальном проводе). **RCA**-совместимый разъем имеется практически на каждом более-менее современном телевизоре и видеомагнитофоне.

MPEG (Moving Picture Expert Group) — технология сжатия цифрового изображения для уменьшения занимаемого файлом дискового пространства. Для сравнения: запись одной секунды видео в разрешении **768x576** в 32-битном цвете требует 32 мегабайта на винте, а файл в том же разрешении, но компрессированный кодеком **DivX** в формате **MPEG4**, займет менее 0,5 мегабайта. В первом случае на обычный **650 МБ** компакт-диск поместится только 23,5 секунды (без звука!).

PAL, SECAM, NTSC — системы цветности телевизионного изображения, применяемые в разных странах мира. **SECAM** применяется в России в эфирном вещании, однако все продающиеся у нас видеокассеты записаны в **PAL**'е. **TB**-кодерами стандарт **SECAM** не поддерживается. **NTSC** — наиболее старый стандарт, появившийся в США и до сих пор применяется там, равно как и в большинстве стран Американского континента. **PAL** — более современный стандарт, преимущественно применяется в странах Европы. По сравнению с **NTSC** обеспечивает несколько большее разрешение и лучшую коррекцию ошибок цвета. В принципе, драйверы поддерживают все эти системы, однако я лично рекомендую выставить именно **PAL**, так как в нем можно получить более четкое изображение и чистые цвета. Кроме того, не все телевизоры и видеомагнитофоны способны работать со стандартом **NTSC**.



пользования всех возможностей режима **Clone** (в возможности смотреть фильм на ТВ и одновременно на работе на мониторе) желательно установить дополнительную утилиту **DivX400**. В свойствах этой программы следует включить параметр **Extended overlay support**. После этого картинка на телевизоре не будет замирать при запуске нового фильма в другом окне или проигрывателя и при сворачивании проигрывателя в панель задач.

Кроме того, эта утилита помогает увеличить вертикальный размер изображения без искажения форм предметов в **MPEG4**-фильмах, компрессированных без черных полос по верхнему и нижнему краям изображения. Для этого нужно в настройках включить функцию **Cut sides to vertically fill at least** и выставить необходимый размер изображения по вертикали (в процентах).

Из всех доступных на сегодняшний день **DivX** кодексов лучший в считавшейся версии 4.02. Этот кодек все же загружает центральный процессор

ство изображения без дополнительных тормозов. Неприятным минусом по сравнению с версией 3.11 является отсутствие регулировки оттенка цвета (**HUE**). Эти недостатки можно компенсировать с помощью настроек оверлея в драйверах видеокарты (режим **Extended TwintView** с отключенным полноэкраным устройством, см. выше).

Для корректной работы кодексов **DivX** как и в случае с видеодрайвером, рекомендуется удалить старую версию перед установкой новой.

Заключение

Данная статья не является научным трудом и никак не претендует на уникальность и Пулитцеровскую премию. Это всего лишь небольшая инструкция по наиболее эффективному использованию конструктивных особенностей и настроек драйверов видеокарт **GeForce2 MX**. Читайте внимательно и экспериментируйте. Приятного вам просмотра.

Все описанные программы вы можете найти на нашем компакт-диске.



Приветствуя наших постоянных читателей. Традиционно хочу до-
вить пору флора по поводу составленных конфигураций

Во-первых, из категории "Дешево и сердито" недогнущей ру-
кою удалена позиция "Звуковая плата". Причиной в том, что боль-
шинство материнских плат уже оборудованы встроенным звуком, и,
соответственно, тратить на дополнительную, пусть и более каче-
ственную плату особого смысла не имеет. Маломазанские замочки
принесены в жертву цене

Отмечу, что значительно подорожала DDR память (где-то на 20%)
и совсем немного — SDRAM (в среднем на 8%). Появились в продаже кар-
точка на новых GPU от NVIDIA GeForce 2 Ti и GeForce 3 Ti200/Ti500.
Изменения смотрите в категориях "Смерть тормозам..." и "Тебя я видел
во сне". Также в Москве появились новые CD-RW приводы с рекорд-
ной 24x скоростью записи CD-R болванки по средней цене 120-130 у.е.
Соответствующее место для такого find найдено в категории "Тебя я
видел во сне"

"Дешево и сердито"

Категория до 500\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAITECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100).....	80
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A).....	48
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B.....	5
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	29
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm.....	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5900 GeForce2 MX.....	65
Дисквод 1: CD-ROM 52x Samsung.....	30
Дисквод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER E-STAR 8670J ATX, 250w.....	35
Итого:	309

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI C562-TC (PCPGA, i815EP, ATA100, Sound, ATX).....	77
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box).....	54
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	29
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm.....	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5900 GeForce2 MX.....	65
Дисквод 1: CD-ROM 52x LG 852x8.....	30
Дисквод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	35
Итого:	309

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAITECH 7KJD (AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100).....	102
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz Thunderbird (266MHz, Socket A).....	84
Вентилятор: Thermaltake Volcano II DU0462-7.....	8
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	53
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm.....	107
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out.....	108
Дисквод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC W-58E.....	83
Дисквод 2: 1.44Mb 3.5 SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER IW-5506 ATX, 250w.....	58
Итого:	619

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAITECH CT-98JA (Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX).....	117
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (int PGA).....	137
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119).....	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	29
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm.....	107
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out.....	108
Дисквод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC W-58E.....	83
Дисквод 2: 1.44Mb 3.5 SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER IW-5508 ATX, 250w.....	58
Итого:	619

"Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, ATA100, Sound, ATX).....	140
Процессор: AMD ATHLON XP 1800+ (266MHz, Socket A).....	214
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9.....	14.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	106
ПЗУ: 61.5 GB IBM TC35L060AVER07-0 (ATA 100 7200rpm).....	144
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TIS00 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV In/Out.....	394
Дисквод 1: CD-RW Teac 24x/10x/40x CD-W524E IDE.....	126
Дисквод 2: DVD ROM 16(40x) PIONEER "DVD-1055Z".....	83
Дисквод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w.....	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	251
Итого:	1438.5

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100).....	160
Процессор: Pentium-4 2000E (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423).....	455
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400MHz).....	176
ПЗУ: 61.5 GB IBM TC35L020 (ATA 100 7200rpm).....	144
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TIS00 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV In/Out.....	394
Дисквод 1: CD-RW Teac 24x/10x/40x CD-W524E IDE.....	126
Дисквод 2: DVD ROM 16(40x) PIONEER "DVD-1055Z".....	83
Дисквод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03, 300w.....	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	251
Итого:	1438.5

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

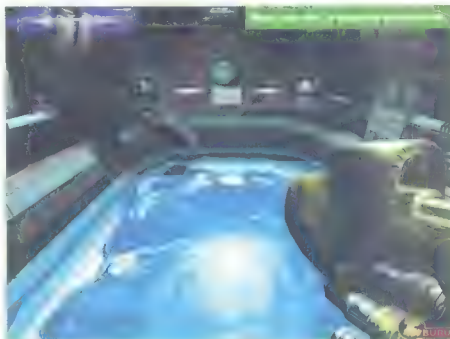
КРЕДО: ВРЕМЯ СОБИРАТЬ ACTION

"БУРУТ" ДЫШИТ В ЗАТЫЛОК ДЖОВУ КАРМАКУ

Еще никто в России не пытался всерьез покуситься на 3D Action. Квестов было перебито без счета, аркады шли на altarъ толпам, каждый год катибудь метал бомбу в карету RPG, и время от времени разрозничку из какого-нибудь Омска или Перми удавалось подстеречь в засаде стратегию. Но 3D Action оставался, можно сказать, действительно нетронутым. Реликты вроде З.А.Ж. и фольклорные произведения про Даниила Багрова в счет не идут — зачем травиться остерсиной второй свежести? Конечно, есть компания NMG с ее Mired Team: Trial — вне сомнения, чистокровный 3D экшнмен. Но все же НТГ был одним лишь мультиплеером и, к сожалению, очень недолго. Мир его пражку...

Словами складывается впечатление, что российские разработчики превнебрегают жанром 3D Action. И даже понятно, почему. Самые продаваемые в технологическом плане игры принадлежат именно к этому жанру. Непосредственно к движку, который сможет хотя как-то конкурировать с движками *Quake III* или *Unreal* — не проше, чем подковать блоку на все шесть копий Никто, конечно, не сомневается, что "может" собственных Платонов " Но не каждый издатель согласится финансировать Платонов в течение двух или трех лет, пока те будут сочинять движок, а на одной лишь манной каше мысля в небо не возвысишься.

Одного закожа заплотили ещё никто не отменял. Рано или поздно это должно было случиться, и это случилось. Подошёл час, когда наши разработчики созрели. Судьбе было угодно назначить первопроходчиком ребят из компании «Бурут». Авторы невидимого, ослепительного ролевика «Златого



«Doom 3» — следившего, замену, в полном соответствии с желанием, канонами российского игрового рынка — решили произвести на свет 3D Актрисы. Не люблю выступать в роли оракула, но, в отличие от «Золотого гоним», **Kreed** выглядит проектом мирового уровня. Экзальтированные западные курьеры даже пытались сравнить его с грядущим **Doom III**. Силою, ничего не скажешь, с другой стороны, что-то же наведено наших заблуждений коллег на такие мысли. Да и меня, признаться, наводит — стоит бросить взгляд на скриншоты, как пробуждается неунывающий интерес к проекту. Он заставляет бродить Интер-

нет в поисках информации, читать англоязычные интервью и организовывать свои собственные. А как иначе прознать то, чего "бурютовцы" не выдали буржуинам? Только пообщавшись с разрозненными ботчиками на великом и могучем.

Итак, с мамой неуемным любопытством пытались совладать Владимир Николаев (руководитель проекта, сценарий), Алексей Власов (главный дизайнер), Дмитрий Андреев (программирование движка) и Дмитрий Рекман (программирование мультимедиа, AI), за что им всем большое спасибо. И отдельную благодарность хочется выразить Наталье Тихоновой ("Руссбит-М"), оказавшей неоценимую помощь в налаживании контакта с "Burberry".



Владимир Николаев: Сейчас в "Бурю" работают параллельно две группы: одна занимается разработкой Златогорья-2, официального продолжения оригинальной игры, а вторая грядущая над "Криком". Так что никто не собирается оставлять так любимое нами RPG направление.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Дмитрий "And" Андреев. Мы считаем, что современный 3D Action должен уделять внимание сюжетной линии не меньше, чем техническим новаторам движка, причем на протяжении всей игры. Не скажу, что всем уже надоели эти бои на аренах в Quake и Unreal — я знаю людей, которым это, наверное, никогда не надоест. Но они ведь не одни. И идея "беспорядочной мсорубки" сейчас мало кого удивит — о вспомните, сколько шума наделал тот же Half-Life. Можно пройти уровень от начала до конца, сметаешь всех и вся, чувствуешь лишь мышь в трясущейся от ярости руке. А можно пройти всю зону на одном дыхании, а если эта зона — огромный мир с уникальными флорой и фауной, то нетрудно мысленно переселиться в этот неизведанный мир, и возможно, тогда элементарное человеческое любопытство заставит вас поверить. Такие игры были, есть, и самое главное, будут. Мы же постараемся, чтобы список этих игр пополнился.

ИМ: А как будет в Kreed? Есть ли в сюжете игры некая темная, хитрая линия, предстоит рисковать?

Владимир Николаев. Конечно, тогда есть — правда, нашему герою придется разгадать ее по ходу. Не забывайте, что события игры разворачиваются в своего рода космической "черной дыре", откуда никто и никогда не возвращался. Многие годы эта задача казалась нерешаемой представителям различных цивилизаций. А нашему герою предстоит не только выбраться оттуда, но и, быть может, узнать — как и для чего здесь образовалась зона аномалий.

ИМ: Как в "Бурю" с тем, что в черной дыре, как в "Детстве" с тем, что в мире, или в "Космосе" с тем, что в космосе?

Владимир Николаев: Над сценарием и геймплеем "Крида" работают два человека: я и Алексей Левцев, страстный поклонник киберпанка. Конечно, как и в любой креативной команде, каждая мысль может быть высказана и с высокой долей вероятности реализована в проекте. Бывают случаи, когда мы прислушиваемся и воплощаем в жизнь идеи незадействованных в проекте людей — наших друзей и знакомых.

ИМ: Как в "Бурю" и "Почему вам не нравится"? Есть ли в Kreed идея, которую вы не реализуете в "Криде"?

Дмитрий "And" Андреев: Из приключенческих экшенов мне и по сей день очень нравится Outcast — за великолепную софтверную графику, которую сейчас можно реализовать только на графических ускорителях шестого поколения, и невероятно захватывающий сюжет. Из классических в плане геймплея — Half-Life, а в плане графики — Quake III Arena.

Алексей Власов. Вряд ли я могу говорить о приверженности к одному конкретному экшену. Так или иначе, во многих играх я вижу как положительные, так и отрицательные стороны.

В последнее время я подхожу к любому экшену с критической стороны — чтобы воплотить в "Криде" лучшие находки, замеченные в проектах последнего времени.

А в общем, все зависит от настроения. Если ты пришел уставший с работы — это, конечно же, Quake. Ничто не сможет заменить пробежку по уровню с ракетницей, облачка крови на экране от раздирающих ботов, легкость управления и ту неприязненность, с которой



здесь двигаешься, отвечаешь на выстрелы противника, продуманность и дизайн уровней, их "сбалансированность". Простота общения, если можно так выразиться, делает эту игру просто потрясающей для отдыха.

С другой стороны, если хочешь поиграть во что-нибудь "интересное" — то запускать Half-Life или SIn. Захватывающий сюжет, интересные решения в дизайне уровней, неустойчивое чувство страха перед "монстром из-за угла". Порой действительно хочется бороться, что тебе могут убить.

ИМ: Мы слышали, что в Kreed будет много экшена, много стрельбы, много боя. Как вы относитесь к этому?

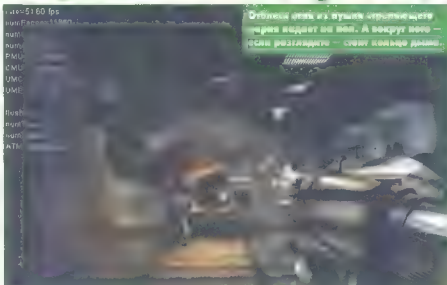
Дмитрий "And" Андреев: О том, насколько точно это сращивание — судить сейчас достаточно тяжело. Ведь финальную спецификацию движка Doom III id не представили, поэтому сравнивать можно лишь по рабочим скрин-

шотам и трейлером. Да, известны некоторые сходные особенности движков "Крида" (X-Tend engine) и Doom III, но их реализация может быть совершенно разной, и от того, какой она будет, зависит очень многое. Одно можно сказать точно: выпускать продукт, который потенциально уступит разрабатывающимся в данное время проектам, — бессмысленно. Поэтому мы делаем все возможное, чтобы сравнять и увеличить этот разрыв (если он есть) в свою пользу.

ИМ: Как именно надо будет играть в Kreed? Много стрельбы, много боя, много экшена? Или вы не хотите, чтобы игра была слишком сложной?

Дмитрий "RCL" Рекман: Мы стараемся сделать Kreed интересным и по-настоящему приключательным для широкого круга игроков — поэтому предполагается наличие некоторых элементов, не присущих "классическим" играм





жонкра shoot'em all. Мы не хотим превращать игру в какой-нибудь квест — и, конечно же, кровавого резни ни в чем не повинных монстров останемся основным занятием игрока, но для выполнения ряда заданий может потребоваться наличие извилины под чьефмоном. О конкретных деталях говорить пока рано, так что лучше пусть это останется сюрпризом для играющего. Можно лишь сказать, что мы стараемся предусмотреть интересное развитие игровой ситуации при любом поведении игрока, тем самым давая ему возможность пройти этап (очистить уровень, освободить корабль и так далее) не только с помощью полной аничегияции всех, кто встретится ему на пути. Неожиданности будут подстерегать игрока даже в поведении компьютерных оппонентов — над этим ведет в отдельной работе.

ИМ В предистории сказано, что действие игры будет протекать в одном из опасных секторов космоса, на кладбище звездолетов. А как выглядит уровень? Это будет в основном отсыли и коридоры зорбашевых кораблей? Если да — то расскажите, что это за корабль, какими расами они принадлежали? Будут ли другие уровни — например, поверхность планеты, астероид?

Алексей Власов: Уровни представляют собой не просто абстрактные зведолеты, а корабль различных рос. Это идея открывает богатейшие возможности для реализации различных принципов построения пространства, позволяя отойти от традиционной формулы построения уровней "коридор-комната-коридор". Здесь не будет привычного "горизонтального" движения. Возможности движка X-Tend позволяют отойти от привычных представлений о том, какими должны быть уровни и как игрок должен по ним перемещаться.

Вообразите громадное мрачное помещение с множеством тоннелей, стены которого скрываются где-то в слое тумана. Вы осматриваетесь... и не видите привычных пола и потолка! Сознание начинает заполнять паника. И тут на вас прыгает какая-то хищная тварь — но вы вовремя скрываетесь в одном из тоннелей. Его стены изгибаются, пульсируют, будто внутренности живого организма. Вам хочется вырваться наружу — и вот наконец это удается, но теперь стены и потолок как будто поменялись местами,

и разум уже отказывается верить в реальность происходящего.

Или, скажем, такой момент. Вы обнаружили зловещий водный проход. Прыгнув в воду, вы подныриваете под заклинившую дверь. Через некоторое время всплываете и видите, как со оружием, из которого вы только что выбрались, взлетает на воздух от чудовищного взрыва! Но надо идти дальше — свавз сверкающие гейзеры, чернот дым и удручающее испорчение, через лужицы блестящей ртути и гигантские озера радиоактивной воды.

ИМ: Как соотносятся игрок? Он только будет пытаться выживание — или же преследует некоем спланирование человечество?

Владимир Николаев: Рели сюжетом меняются несколько раз по ходу действия. Скажем так: все начинается с банального спасения небольшого транспортного судно "Асpero" и его экипажа.

ИМ: Битвы с монстрами в Kreed — это не привычные "убийство", как в Doom или "чужие" в "убийство", как в Unreal? Расскажите, пожалуйста, как AI компьютерных противников — как они будут действовать против игрока.

Владимир Николаев: "Крид" — это не беспрерывная мессорубка. Напротив, вся атмосфера игры звуковое сопровождение, дизайн уровней, игра света и тени — должна быть

пугой. Каждое создание, которое вы встретите на пути, должно оставить след в вашей памяти и отразится на здоровье. Завоевая очередного противника, оставшись с несколькими единичками жизни и бою, вы будете с опаской ожидать следующей встречи. Хотя мы планируем и групповые миссии, где главным героем действует совместно со своими союзниками — такие миссии будут более зрелищными, в них будет больше опасных, хаотичных, непредсказуемых моментов.

Распост действие каждого противника в зависимости от того, какие действия предпримет игрок, в рамках этого рассказка невозможно. Скажу лишь, что сейчас мы работаем над тем, чтобы монстры умели сражаться не только поодиночке, но и сложными группами.

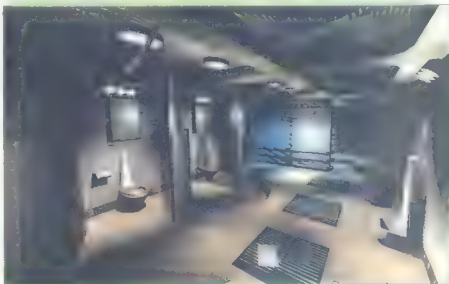
ИМ: Чем и оружием и тактикой? Или стратегиями? Или комбинациями? Или комбинациями?

Алексей Власов: Оружие будет не просто разнообразным, а очень разнообразным. Одних только гранат три вида, что немало для 3D экшена. Причем каждый вид будет отличаться от других по действию — а противнику.

Мощные возможности движка X-Tend позволяют реализовывать практически любые дизайнерские решения, разные интересные идеи. Представьте себе оружие с потрясающей высокой детализированной текстурой 1024x1024, на поверхности которого играют блики от неслыханных источников света. Количество полигонов, которое вытягивает X-Tend, хватает на отображение практически всех когнитивных элементов, выступов, трубок, люков и отверстий. Добавьте к этому bump mapping и четкие проекционные текстуры.

В игре присутствуют не только стандартные наборы оружия у вас и у монстров, но и специфические поверхностные агенты. Например, обложка тумана, которые свободно перемещаются в пространстве, — вы коснетесь такого обложки, и оно разрывается снарядом огня, который начинает выжигать все вокруг!

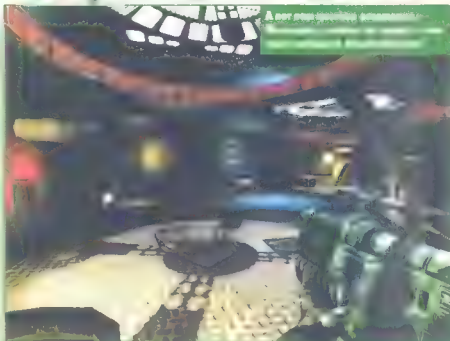
Или, скажем, пушка, отделенно напоминающая катапульта: весь тоннель, ручную катапульта. Хотя описать это сложно, лучше один раз увидеть. А если вы решили заняться тотальным уничтожением всей живности на уровне, то два массивных ствола с компенсаторами, прицельная рамка и система интеллектуально



го наведения по схеме "своей-чужой" — это оружие для вас. Так что зрелищность будет. Ну о балансе — он вообще на первом месте. Думаю, нам удастся создать хорошо сбалансированный арсенал.

ИМ: Расскажи немного о движке игры — если можно, в понятных простому игроку терминах. Ходят слухи, что графика в *Creed* — нечто неслыханное, да и скриншоты смотрятся просто великолепно. Сколько лет ушло (и еще уйдет) на создание движка и много ли человек над ним работало? Есть ли в нем какие-то новаторские решения, абсолютные новизны? Какими будут основные графические прибамбасы?

Дмитрий "Анд" Андреев: X-Tend изначально задумывался как некое программное ядро предоставляющее разработчику базовый набор средств для работы с трехмерной графикой, создания интерактивных 3D-миров и спецэффектов. Имев в распоряжении гибкий интерфейс для работы с графическими ускорителями, мы можем добиться как максимальной совместимости, так и максимальной скорости. Возможности X-Tend можно постоянно расширять, благодаря чему с его помощью были реализованы многие графические прибамбасы.



Особое место в ядре X-Tend отводится моделям освещения, построенным на основе возможностей современных видеокарт (3D-ускорителей). Наши модели освещения позволяют учесть многие из реальных физических параметров и свойств света. Свет играет огромную роль в жизни человека, поэтому освещение в *Creed* уделяется особое внимание. И в вопросах подобного рода от программистов требуется не только владение C++ и DX или OpenGL, но и знание особенностей работы зрения, слуха и нервной системы человека в целом. Заставить поверить игрока в реальность происходящего — задача не из легких.

Точную дату рождения X-Tend engine определить невозможно: равно как и дату завершения работ над ним. У нас зачастую рождаются absurdные на первый взгляд идеи, которые, тем не менее, вскоре воплощаются в новых "фишках" X-Tend и даже дают ему преимуще-

ства перед другими движками. Само собой, к релизу *Creed* X-Tend engine будет приведен к некоему устойчивому состоянию.

Сейчас над X-Tend работают три человека, что позволяет четко распределить работу по направлениям: 1) ядро/графика/спецэффекты, 2) физические модели/система скриптов, 3) искусственный интеллект/мультителлер.

Системные требования *Creed* предполагаются такими: Pentium-800, 256Mb и GeForce2 в качестве оптимального набора, Pentium-500, 128Mb и ускоритель пятого поколения (GeForce2, Radeon 7500) в качестве минимально необходимого.

ИМ: Планируется ли мультителлер? Если да, то какие режимы мультителлерной игры будут поддерживаться?

Дмитрий Рекман: Как известно, значительной частью своей популярности жанр 3D Action обязан именно мультителлерному режиму с возможностью командной игры в клубок

или через Интернет. Вряд ли имеет смысл идти вразрез с установившимися стереотипами. Но, мы намерены сделать *Creed* в том числе и сетевой игрой — естественно, с поддержкой популярных режимов вроде Deathmatch и Capture the Flag. Конечно, карты для многопользовательской игры будут существенно отличаться от уровней для сингла, причем в сторону упрощения. В этом плане *Creed*, как мы надеемся, опровергнет ожидания фанатов сетевых битв.

ИМ: Вы оправдываете *Creed* преимущественно как сингл-игру или же как мультителлерную? На какую из этих двух частей, по-вашему, игроки больше обратят внимание?

Владимир Николаев: При разработке *Creed* мы уделяем равное внимание как синглу так и мультителлеру. На наш взгляд, это две неотъемлемые части полноценного 3D-экшена. Безусловно, качественного реализация обоих режимов потребует больших ресурсов. Мы можем здорово сократить себе работу, отказавшись от полномасштабной проработки одного из них, но мы в этом не заинтересованы. В общем, режимы одиночной игры и мультителлера будут радикально отличаться друг от друга.

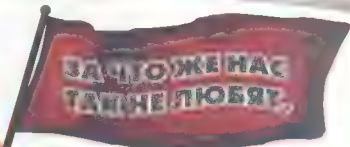
Говорить о том, какой из режимов будет интереснее, новее, нельзя, потому что каждый из них по-своему уникален и притягателен для разных игроков. Ведь кто-то больше любит рубиться в "мясо", пусть даже с ботами, а кого-то сильнее отталкивает от хорошего сингла.

ИМ: Что бы вам, одним хотелось еще рассказать про игру? Какие будущие вы порекомендуете *Creed*? Кто будет вашим издателем на Западе?

Владимир Николаев: Мы ничего не хотим порекомендовать "Криду" — мы просто хотим сделать хорошую и качественную игру, которая сможет на равных конкурировать с ведущими западными аналогами. Вопросы издания за рубежом занимается наш российский партнер и издатель, компания "Руссофт-М". Уже есть ряд предложений по "Криду" от ведущих мировых publishers, но договор будет подписан позже, после выпуска технологической альфа-версии "Крида", релиз которой назначен на первую половину декабря. ■

Андрей Ленский
lensky@pisem.net

Иллюстрации
Геннадий
Григорьев



ИЛИ Русские в Сети

"Мы велики! Мы свободны! Мы достойны восхищения! Достойны восхищения, как ни один народ в джунглях! Мы все так говорим — значит, это правда! — кричали бандор-ноги."
Киплинг "Книга Джунглей"

Листая журнал, входя в сетевую конференцию или на игровой сайт, всюду встречаю печальные, недоуменные, а то и гневные тироды о том, что в сетевых играх не любят русских. Не то чтобы ненавидели... недолюбливают. И не уважают! Услышать подобные сентенции, конечно же, можно в первую очередь от самих русских. Т.е. нас с вами.

Дальше звучат высказывания о том, что с этим надо что-то делать. Например, собрать русский клан, самый крутой, и всем-всем показать, кто в этой жизни хозяин и где обитает кузница мата.

К сожалению, русских в Сети действительно не любят. И даже имеют на это основания.

Я не хочу сказать, будто мои соотечественники чем-то хуже всего остального мира. Но, к сожалению, у нас успела сложиться определенная культура сетевого общения. И она плохо совместима с общепринятой.

I.

Зачем человек входит в сетевую игру, а не развлекается с компьютером в режиме Offline? Две причины: живое общение и возможность сразиться против реального противника. У нас вторая причина имеет гораздо большее распространение.

Разумеется, для того, чтобы поболтать, есть chat серверы, есть пейджеры, например ICQ, и вовсе ни к чему пользоваться дорогостоящей Ultima Online или неудобным текстовым MUD. Поэтому в игре общаются либо те, кому хочется побыть в роли, либо те, кто ищет командной игры.

У нас нередко даже опытные "зубры" сетевых игр совершенно серьезно утверждают, будто отыгрывали роли в Сети. Нет. Или даже так: "ролевой

отыгрыш вредит сути игры". Суть, по их мнению, — это рост собственной крутости путем избивания монстров и накопления всевозможных предметов и способностей.

Понять эту точку зрения можно. В самом деле, сплошь и рядом авторы "ролевой" игры заставляют новорожденного "героя" тренироваться на зайчиках, кошечках, мальчишках и девочках, чтобы набрать драгоценный боевой опыт. Какой уж там после этого "отыгрыш"! Но все же не все игры таковы. Например, в текстовом MUD по книге Джордана "Колесо Времени" на улице чаще всего можно услы-

шать не "Где бы пойти такой-то меч?", а что-нибудь вроде "Правда ли, что в Амаджии появились друзья Гемного?"

Увы, авторам игры не всегда удается добиться таких результатов. Говорят, Гарриот в проекте Ultima Online стремился к тому же. У него получилось в меньшей степени. Но.

Но там, где авторы предоставили хоть малейшую возможность играть в ролевую, а не в монстробилку, всегда находятся игроки, которым именно эта возможность интересна. И чем лучше такие возможности — тем больше таких игроков.

Разумеется, никто не ждет, что окружающие будут устраивать целый театр. Игрокам, играющим роли, от партнеров надо всего лишь, чтобы те не мешали этому. Носили не режущие глаз имя, не раздражали речью и так далее. Это ведь и впрямь не слишком сложно.

Сетевые ролевые — чужий мир. В них есть все: художники и бандиты, рыцари и воры. Увы, многие наши соотечественники почему-то ограничивают для себя эти возможности. И впоследствии пытаются доказывать, что все остальные действуют аналогичным образом. Да нет, просто, что посеешь, то и пожнешь. Круг общения игрок себе выбирает сам.

II.

Интересный вопрос: Откуда те, кто обидел наших игроков, узнали, что они русские? У половины в блистающих лотах лютый пункт смотреть негде. Выходим из СНГ, клеим "русский" на лбу и стоим. Тогда — откуда?

Я на своем веку поиграл во много сетевых игр. От аркадных MUD'ов до Ultima Online и EverQuest, от VGA Planets до Evernight, не обмелел вниманием и сервера игр "классического типа" — Diablo, Warcraft.



и так
далее. За это время мне запомнилось немало игроков, как с хорошей стороны, кто — не очень. Но, странствуя боком к бок с каким-нибудь *Vallan the Druid* по солонийским степям, я очень редко знал, дух какою национальности его оживает. Разве что если на долгом привале заходил разговор "за жизнь".

Но игра игроков русских — дело совсем другое. Почему то наши игроки (конечно, не все, но многие) считают своим долгом довести до сведения всего мира *привет русский*.

Как вы думаете, на каком языке говорят в большинстве сетевых игр? Правильно, на английском. Будь ты испанец, немец или китаец — все равно язык в Сети один. Если ты точно знаешь, что имеешь дело с соотечественником, тогда в приватной беседе можно перейти и на родной язык, но — в приватной!

А вот для русских не кажется зазорным голосить на родном языке на всю округу. В играх класса *MUD*, например, есть команда "крикнуть". Тогда сказанные слова услышат все, кто находится в зоне. За все свои ситиния я раз два или три слышал крик на непонятном мне языке. Зато на русском — в общем, мы поняли.

Мне порой даже любопытно становилось, что на мнению соотечественников, игра сильна обогатится, если все подряд будет изъясняться на родном языке? Эксперимента ради попробовал среди таких крикунов заговорить на немецком. Выручил меня только заранее подготовленный сетиток телепортации.

То же самое и с именован. Да, новерное, для американида какой-нибудь *Rogorok* звучит достаточно экзотично, чтобы соответствовать фэнтези-миру. А может, и нет. Но для своих, знающих язык, как правило, ничего приятного в таких именах нет. Так что же это за старость такая — во что бы то ни стало поведать миру о своей национальной принадлежности, назло и своим, и чужим?

Но *Rogorok* — это, так сказать, еще швагонки. Самые продвинутые эстеты берут русское слово и записывают его не в транслитерации, а латинскими буквами, похожими на русские. До еще как правило, большими (в прописных буквах сходства между алфавитами, как известно, больше, чем в строчных), а то и смесью больших и маленьких. Например, так: "МУТКА". И не задумываясь ни на миг, каково это "Мутку" воспринимать чужеземцам. Наоборот — считают поводом для гордости! Сомневались?

Долго не в каждой игре найдется испанский клан, хотя игроков из Испании и Латинской Америки пруд пруди. А заповедные края, где нет русских кланов сохранились разве что в самых сложных или дорогих играх. Что, испанцы или аргентинцы лишены патриотизма? Спросите об этом футбольных судей. Просто они хорошо понимают, что в игровом мире нет ни испанцев, ни русских, ни американидов. Есть эльфы, гномы и прочие протоиссы.

Да не все игроки играют в ролеву. Игру многие просто режут

монстров. Но ведь зачем то дизайнеры стараются расписать игровой мир, и кому-то это нужно! Так зачем же ломиться в игровые салазки, если соблюдать условности совсем несложно?

III.

Кое-кто считает, что наших сорогород в Сети воспринимают как нечто новое и редкое. Помилуйте! В *Arctic MUD* игроков со всего света тошнито от нас еще в те далекие времена, когда графическая онлайн-игра относилась к разряду научной фантастики. Какими были наиболее заметные русские игроки тогда — такие они и сейчас.

Повторюсь, наиболее заметные в Сети хващут уважительных игроков из России и распределяют стран. Только вот в русские кланы они обычно не объединяются.

Ну, а обиженные косыми взглядами русские, между тем, стараются поправить дело. А лекарство у них всегда одно — собраться всем вместе и ко-оооказать этим буржуйским гадам.

Собраться вместе у них получается. И дислокация кузниц матери очень быстро перестает быть для окружающих тайной. Вот только с уважением уже, увы, не получается. Их опасаются. Примерно как бешеной собаки или пьяницы за рулем.

"Крутизной" почему-то никто не восхищается. Не в последнюю очередь — из-за того, что всю русскую игру непрерывно хващется. А еще — потому, что для доказательств своей силы наши герои то и дело прибегают к "неспортивным" приемам. Да, но это у русских-напавших нет, но, опять-таки, от наших этого постоянно ожидают. В силу горького опыта.

Война кланов — дело вполне достойное, многим в Сети интересное. Однако воевать лучше красиво. Ведь не корову проигрываете.

Среди ноших игроков одно время было очень популярна фраза из *Роджера Жюльена* "Это не Олимпийские игры". В смысле — для победы все средство хороши. Так.

вот фразу то стоило бы, мне кажется, вывернуть наизнанку. Игра — не война, здесь можно себе позволить некоторую спортивность.

Честность и стиль в игре, как и в жизни, оказываются тут самым уважительным. За военную хитрость, интересную повашку и так далее вас никто не осудит. А вот "неспортивное поведение" лишит вас уважения, даже если вы окажетесь сильнее всех на свете.

В стратегической онлайн-игре *Evermigh* (evermigh.vr1.com) во время партии каждый игрок волен оценить своих партнеров и противников, написав о них несколько строчек. Теперь там очень хорошо видно, насколько невыгодны обман и коварство. Хитрому игроку никто не запретит продать союзников, нанести удар в последний момент, отказаться помочь. Но после серии отзывов "Не верьте ему, он нарушает договоры" в новой партии первое, что делают соседи, — объединяются против нашего умика, и живет он кодов десять.

IV.

Решет "как перестать быть парией" неслучайно. Хотя и требует некоторых усилий.

Для начала — учить, черт возьми, английский. Не обязательно на уровне выпускника Итонского колледжа, хотя бы просто уметь связать на нем пару фраз грамота. Вы пришли в *Мировую Сеть* — так потрудитесь говорить на том же языке, что и остальные!

Запомните, — как бы это ни было удивительно, — что до шестидесяти-национальности никому нет дела. Не рассказывать о ней всем и каждому. Не позволять себе реплик на родном языке, которые может услышать хоть кто-нибудь, кроме ваших хороших знакомых из России. Не стараться собирать компанию из соотечественников. И ни под каким видом не вступать в русские кланы.

И, наконец, соблюдать приличия. Следовать тому, что называют "британским спортивным духом". В ролевке стараться говорить от лица персонажа, но не раздражать окружающих потоком словоблудия. Не хвалиться напугавшей своей "крутизой". В общем — делать так, чтобы окружающим играть с вами было приятно.

Если этот подход приобретает хоть какую-нибудь популярность, глупцы и окружающие перестанут считать, что мы только третий дичь как слезили с пальмы.

☆☆☆

Говорят, некогда в Спарте прибыло несколько богатых юношей из Клозомена. Они вели себя вызывающе и старались всем показать свое презрение к местным обычаям. Эфоры тогда издали указ.

"Клозоменцам разрешается вести себя неприлично".

Им — хватало. А кому? ■



СЕТЬ СЕБЕ ИЗДАВОВАЕТ

Беспристрастный взгляд
на стратегические игры
и их развитие

Артем Платонов
TaeBMail.com



В каждом представителе сильной половины человечества с древнейших времен живет дух войны. Именно он заставляет нас в детстве играть в войнушку во дворе и в солдатики дома. Поэзрослев, мы выражаем свое стремление по-разному: кто-то идет служить в армию, кто-то увлекается военной историей, а кто-то играет в стратегические игры на компьютере. Но всех нас объединяет одно — нам необходимо командовать, воевать, побеждать.

О психологической стороне этого явления я говорить не буду, оставим это психологам. Давайте-ка лучше поговорим о стратегиях. Стратегические игры, или, как их еще называют, wargames (военные игры), ведут свою родословную от настольных стратегических игр. Впервые военно-штабные игры, целью которых было не развлечение, а подготовка офицерского состава, появляются в начале XIX века в Пруссии. По повелению Николая I правила для таких игр были переведены и изданы на русском языке. Вначале играли только солдаты, которые рассовались на полу в специально отведенном для игр помещении. Впоследствии стали разыгрывать не только сражения, но и кампании — появились правила для моделирования стратегического маневрирования за пределами собственно поля боя, стали учитывать снабжение войско, доходило до крайностей — нужно было считать количество запасных подков для конского состава армии.

Такая продуманность сохранилась спустя века. Военные стратегические игры всегда точно моделируют военную ситуацию, боевые возможности войск и командиров. Игры «Горюха», моделирующая столкновение военных флотов США и СССР, была даже принята в качестве учебного пособия в военно-морских учебных заведениях Соединенных Штатов, хотя специально для этого не разрабатывалась. Прежде чем приступить к созданию стратегической иг-

ры, разработчик должен прочитать много специальной литературы и быть специалистом в этой области. К примеру, мне приходилось видеть игры, список литературы к которым перекликался со списком названий и мог бы соперничать с научным трудом Джеймса Ф. Даннигана, начинавший разработчиком военных настольных игр в начале 70-х годов в американской фирме SPI, впоследствии был приглашен в Пен-тагон в качестве военного аналитика.

Но вернемся в компьютерные будни. Первые стратегии на компьютерах появились еще в 70-х годах, когда графики в играх не было и в памяти. Игры были похожими и шли в текстовом режиме или с псевдографикой, отображаемой в ASCII-коде. С течением лет графика постепенно вытесняла текст, и вскоре начали появляться игры, в которых юнит изображался не строкой текста, а цветным квадратиком с очень условным рисунком. Опять же, постепенно, с усовершенствованием игровых компьютеров стали появляться все более и более совершенные графические стратегические игры. Начиная с 1992 года, в этом жанре произошел взрыв. Вышло Dune 2. В стратегических играх начали вкладывать миллионы долларов. Все больше и больше компаний стали обращать свое пристальное внимание на стратегии, так было жанру только на пользу. Эволюция пошла полным ходом. Со временем когда-то малоизвестный жанр распался на несколько поджанров, и у каждого из них сформировалась своя многомиллионная армия поклонников. Давайте рассмотрим каждую веточку могучего стратегического дерева в отдельности.

Походовая стратегия (turn-based strategy, pure wargame, «чистая» стратегия) Суть состоит в том, что ходы противоположствующих сторон делаются по-

очередно. Примеры, серии Panzer General и Heroes of Might and Magic.

Стратегия в реальном времени (real-time strategy, RTS, динамическая стратегия) RTS — это стратегия, где ходы противниками делаются одновременно без ограничений на дальность и время передвижения. Этот поджанр в свою очередь делится еще на два: «Классические» real-time стратегии здесь вам придется управлять вашим «тылом» или «базой», вести упрощенную модель хозяйства. За примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить Starcraft или Dune 2. «Чистые» стратегические игры в реальном времени (pure real-time, wargame, real-time tactics, real-time combat simulation, tactic squad combat). Здесь нет баз, а боевые действия имитируют настоящие. То есть подкрепления не выезжают из борозок, а даются командованиями. Патристичный орк не рубится до последнего вздоха, а может тихо отступить перед подавляющими силами врага. Да и стратегия состоит не в том, чтобы взятьшей «опной» ноквал на такую же валяющую толпу. Значение приобретают маневры и использование слабых мест противника. Примеры серии Close Combat «Противостояние».

Simultaneous turn-based strategy — в этой ветви используются одновременно два режима: походовый и реального времени. Все игроки выполняют свои ходы одновременно, но действия юнитов могут быть ограничены временем и/или же действуют action points (AP), которые тратятся на совершение любого действия. Примеры игр этого поджанра: MAJX (который является основоположником), X-COM Apocalypse, Jagged Alliance II.

И последний четвертый поджанр — God sim (god game). Он находится на пересечении с другим жанром — управленческими играми (или цивилизационными, как их еще иногда называют). Поджанр был основан в 1989 году, когда компания Bullfrog выпустила игру под названием Populous. Однако известность этому направлению принесла совсем другая игра — Civilization II от Microprose. В играх этого поджанра вам необходимо управлять городом, народом или целой галактикой. То есть, как видите, игра уже больше отвечает понятию «стратегия», нежели все предыдущие направления, где вам приходилось возиться в основном на тактическом уровне.

Вначале было слово...

И слово это было Westwood. Давайте поговорим, как же зародился один из самых интересных поджанров стратегических игр — «классические» real-time стратегии.



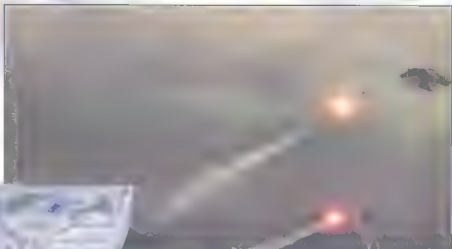
Как вы думаете, какая игра стала основоположником этого поджанра? «Квейк»! Молодой человек, будьте любезны отстрелиться из аудитории. Первая «Дюна»? Видимы, тоже попали не по адресу — первая «Дюна» относилась к жанру adventure, на никак не стратегий. Вторая «Дюна»? Садитесь, два. Ну ладно, раскрывайте конспекты и рты и слушайте.

История реалтайм-стратегий начиналась давно, когда вода была мокрее, небо голубее, а девушки прекрасней. Был еще жив СССР, а мороженое продавалось по сметочной цене. В общем, на дворе стояла середина восьмидесятых, год 85-й. И тогда были выпущены две игры — *Nether Earth* и *Sun Tzu's Ancient Art of War*. Впервые в них было... а не попытка перевести ход игры на реальный времени. Полностью, конечно, отбрасывая потому что опыта у разработчиков не было, но сам факт!

Прогнозируемого увеличения продаж сия попытка не дала, и а реалтайм-стратегиям пришлось ждать. Токая ситуация длилась вплоть до 1992 года, когда компания *Westwood* выпустила свой шедевр. Вот теперь могут сказать свои веские слова те, кто тогда ткнул руки. Верно. Дале 2. Ее создатель Брэд Спеллри вспоминает, как он в течение года экспериментировал с интерфейсом и отдельными деталями игры. Первоначально получалась полная чепуха, но Спеллри не сдавался. И не зря, как оказалось.

Танк под названием RTS, скрипя гусеницами, начал потихоньку набирать скорость. В 1994 году компания *Blizzard*, вздохнувшая не безвыгодным успехом своих конкурентов, выпускает снаряд *Warcraft: Orcs & Humans*. На смену орнитоптерам пришли педальные вертолеты, а катапульты заменили санки-танки. Теперь на главный план стали выходить рукопашные схватки, хиты и стреляющие войско-по-прежнему много значили на поле боя. Одновременно в этой игре у обоих противников были одинаковые, как и типы войск. Баланс был короче, но надо было идти дальше.

После козлева *Blizzard, Davidson & Associates* решили, дасть здорво на выпуск второй части «Варкрафта» или нет, в *Westwood* пошли полным ходом. Спеллри, заснувший руково, воплощая в новой стратегической игре все, что он глум или иным причинам не смог воплотить в Дале 2. И наконец, осенью 1995 года, преодолев сопротивление специалистов из отдела маркетинга (слово те, ухом доказавшие, что



Command & Conquer

вражескими). Спеллри похвалился своим очередным хитом.

В новой игре все подразделения врагов отличались друг от друга — как типами, так и характеристиками. Одно из воюющих подразделений (GDI) сделала ставку на бронированность и хорошую вооруженность своих войск, тогда как другая сторона (NOD) больше рассчитывала на скорость своих военных единиц.

Интерес игроков к новому жанру захлестнул весь игровой мир. После C&C последовали и другие игры, среди которых надо выделить *Warcraft II: Red Alert*, *Total Annihilation*, *Dark Reign* и *Starcraft*. И только в 1998 году вышло эта замечательная игра, в которую игроки

попали с не меньшим энтузиазмом, в которую уже успели увеличить играть миллионы человек.

Хит продаж *Starcraft* в Соединенных Штатах.

В 1999 году ситуация сложилась в Южной Корее, где, учитывая, что население

составляет всего 40 миллионов человек,

Пиком на амбразуры

Одним из неразработанных направлений реалтайм-стратегий жанра RTS являются стратегии от первого

лица, используемая в таких играх как *Uprising* и *BattleZone*. Направление ведет свою историю от классической игры *Rainbird Software — Carrier Command*. Такие игры получили очень много критических отзывов и цитировались. В большинстве случаев работниками игровой прессы ировались тактикой, потому что они находили их свежими и оригинальными, но рынок пока что не был готов к принятию такого продукта. Мне кажется, что в однопользовательской игре этот поджанр так и не найдет себе применения и не будет особо популярен. Другое дело онлайн-овые многопользовательские игры. Только представьте себе, чего можно добиться, скрестив, скажем, *SWAT-2* и *Counter-Strike*! Или *MechCommander* с *MechWarrior*!

Взгляд в будущее

Возможно, в будущем мы увидим игры реального времени, содержащие в себе несколько жанров, подобно тому, что мы можем видеть в *Worlds of Warcraft* и *Warcraft III*. Игры, сочетающие реалтайм и стратегию реального времени. Игры типа *Unreal* и *Black & White* комбинируют элементы симулятора бога типа известных *Populous* и *Sim City* с традиционными элементами RTS. Одним из самых инновационных игр реального времени в 2000 году стала *Majesty*, самобытный симулятор фантастического королевства, соединивший ориентированный на героя поджанр *Worlds of Warcraft* с элементами простейшего симулятора бога. Я, скорее всего, не ошибусь, если скажу, что дальнейшее совершенствование оборудования позволит игровым дизайнерам отодвинуть границы сдерживающих развитие новых игр реального времени. За этими границами находится лучшая графика, большие миры или даже совершенно новые типы игр. Возможно, в следующие несколько лет появится еще одна игра, по своей революционности близкая к Дале 2. Возможно даже, что она станет родоначальником принципиально новой ветви стратегий. А возможно, и вовсе заставит вырасти рядом со старым новым деревом жанра.

Ну а пока в умах разработчиков зреет плод жанровой революции, но игровому миру пока еще не грозит взойдет еще немало классических игр, которые не дадут засохнуть новым ту-геймеру.



Конь ходит через экраны

В середине января начнется международный турнир по онлайн-овым шахматам — Online World Chess 2002. Подобные вирту-



альные игрища уже не первый год проводятся в рамках Международной Шахматной Олимпиады, но впервые с лучшими гроссмейстерами мира смогут сразиться простые любители погонять слонов и коней по клетчатому полю. В турнире примут участие около тридцати гроссмейстеров среди которых Полгар, Карпов, Каспаров. А по ту сторону виртуального стола, склонившись над мониторами, засядут тысячи непрофессионалов, которые схлестнутся в схватке друг с другом за честь играть с гроссмейстерами. Уже сейчас количество желающих обойти Крамника и Анадорова насчитывается несколько миллионов, так что у организаторов будет над чем задуматься, когда дело дойдет до встреч в онлайн. Одна проблема «честности» боев готова обеспечить головную боль до конца жизни. Совершенно непонятно, как урядители собираются контролировать, играют виртуальщики сами или пользуются учебниками, компьютерными программами? Ведь надеяться на честность, когда на кону — пятьсот тысяч долларов, — не стоит.

«Бин Ладен» — история с продолжением

Неуловимый вирус «Бин Ладен», начавший свое отродье не гонимое шествие по компьютерам пользователей пару месяцев назад, расползлся не на шутку. Про то, чем червь прожигает себя, мы уже писали в одном из осенних номеров «Маниа», но время идет, вирус мигрирует, приходится доносить до вас новую информацию. Надеюсь, вы хорошо запомнили, что все сообщения, содержащие фразы, хотя бы отдаленно напоминающие «Bin Laden toilette paper», «Sadam Hussein & BinLaden IN LOVE» или «Osama Bin Laden BAD-LOVED?» нужно выкинуть из почтовых клиентов — кальены про-

тивиром. А все файлы binladen-brasil.exe, случайно обнаруженные в корневой Windows директории, — стирать с глаз долой.

Но если раньше эти два действия были панaceaей от «Ладена», то теперь ситуация изменилась. Новая разновидность бестии пользуется различными «дырами» в старых версиях Windows, запускаясь без всяческого вмешательства извне. Мало того, червячок нашел лазейку в старых версиях ICQ и активно рас-



пространяется через Аську. Так что, счастливые обладатели «Форточе» версии 98 SE и ниже и ICQ более чем годичной давности, спешите вас поздравить — вы никем не застрахованы от напасти. И единственный дельный совет, который дают специалисты-вирусологи, — почаще обновляйте антивирусные базы или... переустанавливайте систему, попутно меняя ее на более современную. Если последнее далеко не всем по карману, то уж первое то недопустимо только ленивым. Так что шагом морш на сайты AVP и NU.

P.S. Самая расползшаяся версия «Ладена», помимо былой способности воровать документы из папок диска C:, научилась предоставлять доступ к вашему компьютеру каждому желающему... хакеру, разумеется. Основным симптомом болезни является неожиданная смена фамилии вашего харда. Загляните в настройки системы и посмотрите, соответствуют ли

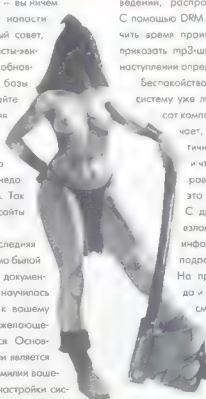
«имена» дисков тем, что вы давали им при создании. И если хотя бы один именуеться BinLaden, срочно бейте в набот! Вплоту вызывать «скорую помощь» и госпитализировать пациента.

Еще одна прилюдная «казнь»

Microsoft продолжает гнаться за собственным хвостом. Изю всех сил пытается объявить необычное, охватить неизбежное и изъять неизменяемое. Не имея достаточно больших сетей, чтобы ловить целье коски следеки, «скачанье» службы Microsoft предпочитают выхватывать рынок, неосмотрительно выплывших на поверхность. Вот и на сей раз из региона хакеров, творящих беспредел в виртуальном пространстве, был выбран один. Кроутой краквер — известный в уз-

ких кругах как Beale Screamer — позорился на технология Windows Media DRM 7, созданную Microsoft для защиты музыкальных произведений, распространяемых через Сеть. С помощью DRM 7 можно, скажем, ограничить время проигрывания композиции или приказать mp3-шнику самоуничтожиться по наступлении определенной даты.

Беспокойство Microsoft можно понять: систему уже лицензировало более трехсот компаний, а взлом защиты означает, что дивиденды придется частично возмещать — это раз, и что новых заказов на лицензирование ждать не придется — это два. С одной стороны — это двойной раз уж система взломана, то дороги назад нет, информацию в Сети не утаишь. Подражателей будет масса. На прилюдные же «казни» мы, да и хакеры всего мира уже насмотрелись. И вряд ли это удержит разбойников от новых виртуальных «полюдья». Скримеру, меж тем, грозит не несколько лет тюрьмы



и штраф, выплата по которому, надо полагать, окажется для хакера пожизненным

Призраки сибирской явы гуляют по виртуальности

Строх перед сибирской явой гуляет уже не только по Штатам, но и по всему миру. И в то время как рядовые граждане с опаской вскрывают пришедшие им по почте конверты, воротилы компьютерного бизнеса задумываются о том, как наварить на неприятностях побольше денег. А задумываться есть о чем. Классическая — «букашная» — почта терпит сейчас колоссальные убытки, тогда как почта виртуальная — проще говоря, E-mail — напротив, переживает пик своей популярности. Она и немудрено. Неприятно, конечно, если машина хлопотит от полученного с мессенджером вора, но если альтернативой выступает быстрая почта, стремительно переходящая в луже с дубовой крышью. Демос выбирает здоровый образ жизни и предпочитает виртуальные соцсети в виде «е-мил», за что сама себя от вероятности заразиться. В несколько раз возросли нагрузки на американские — и не только — почтовые серверы. Поднялись продажи почтовых браузеров. Мир ушел в глухую оборону. Но руки латируют не только бизнесмены виртуальности, но и хакеры, для которых увеличение потока почтовых отправок означает скачок вверх количества выловленных через тройки паролей и другой полезной информации с надиктованных вами данных.

Пентагон защищается

В последнее время атаки хакеров на компьютерные сети Пентагона, подключенные к Интернету настолько участились, что руководство Пентагона решило пойти на крайние меры. Но общим собранием было принято радикальное решение. Теперь вся информация

«железным занавесом». В роли «занавеса» выступают идентификационные смарт-карточки, которые будут выдаваться только сотрудникам Пентагона. Компьютерную же сеть оборудуют специальными устройствами для считывания информации с карт для идентификации личности, пытающегося войти на сервер. Чтобы сотрудники имели доступ к информации из любого конца света, им выдают специальные устройства считывания, которые можно будет подключить к одному из стандартных портов любого компьютера. Пентагон свое слово сказал, теперь дело за хакерами. Интересно сколько времени им понадобится, чтобы обойти и эту хитроумную защиту.

Не по зубам трубочка

Трансгосударственный оптический коаксиальный кабель — вещь предельно хрупкая. Не в прямом смысле, конечно. Несмотря на всю его внушительную внешность, — все-таки 50 сантиметров диаметра, — повредить его, как два бита переслать. В прошлом номере мы уже рассказывали вам, как один подобный «шнурок» подвергся (жкобы!) нападению акул, в результате чего некоторые районы Японии на длительный срок остались без доступа к Мировой Сети. Японцы с их изобретательностью не нашли ничего лучшего, как просто восстановить целостность кабеля. От них подобного никто не ожидал. Ну хотя бы для приличия и поддержания собственной репутации закатали бы «шнурок» на два-три метра в дно морское. Или брали бы пример с британской газовой компании British Gas — одной из крупнейших в мире служб по доставке газа в самые различные части света. Уж на что англичане консервативный народ, придерживающийся традиций... Так нет же, и в них еще таится изобретательская жилка. До чего додумались Газопровод уже давно проложен, трубы — мощные, акулам и прочим падкам до перегрузки всего и вся тащили — не по зубам. Ну так ничто не мешает пустить коаксиал прямо в газовой магистрали. Сказано — сделано. В Индию, например, British Gas оптику уже провела. И именно через газопровод. Непонятно только, от кого кабель в Индии нужно беречь. Не от акул — это точно они там просто не водятся. Разве что от излишне любопытных индийцев.

Свобода быть признанным

Интернет прекрасен не только тем, что предоставляет нам возможность общаться с людьми, живущими от нас на расстоянии в несколько тысяч километров. Сеть дает нам небывалую свободу. Вы можете бороться взглянуть на себя в зеркало, не уступая место старикам в общественном транспорте, толпиться в унитазе и стрелять по врагам из рогаток, ваше единственное мозговое излияние может стремительно извергаться сразу в прямую кишку. Но на просторах Интернета для ваших собеседников вы можете предстать в роли принца на белом коне. Обозначить в дверном проеме «СВЯТЫЙ УНИВЕРСИТЕТ», расшаркаться на пороге E-mail'а тысячей вежливых слов, войти в квартиру чата с философской притчей на устах. Для одних это — счастье, для других — горе.

Жительница Филиппин — старушка «блуждающая» — и помыслил себе не могла, что ее постоянный собеседник в чате, милейший, по ее словам, человек, окажется. Никем иным, как Махаммедом Эль-Аммом — одним из террористов-каинкодез, находившихся за штурвалами самолетов, протаранивших Всемирный Торговый Центр. Со слов французкини, ничто не выдавало в Махаммде каких-либо фанатичных наклонностей. Он был человеком образованным, с ним можно было поболтать практически на любую тему. Дальше в рассказе об Эль-Амме старушка рассказывает сотней комплиментов галантен, добр, учтив. Несколько американских газет, не угадав ничего криминального в данном повествовании, не замедлили опубликовать интервью с пожилой французкиней. Органы правопорядка, также не угадав в «тексте криминало», попытались было «наступать по шапке» газеткам, но, вовремя спохватываясь, предоставили такую возможность общественности. Пикеты у зданий редакций, письма с требованиями уволить главных редакторов — все как положено.

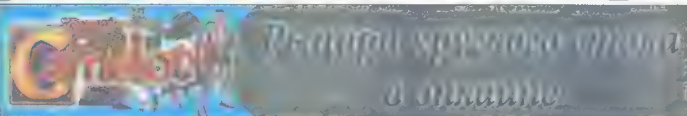
После все газеты «живы» и здравствуют, а буча потихоньку улеглась. Для нас же данный инцидент — лишь очередной повод задуматься, кто же сейчас находится «по ту сторону Сети», очаровательная блондинка или восьмилетний орнитолог из далекой галактики со шупальцами на носу и злой мыслью в кармане. ■



Алексей Макаренко
makarenkOFF@igromania.ru



онная база, содержащая мало-мальски ценные сведения, будет отделена от Мировой Се-



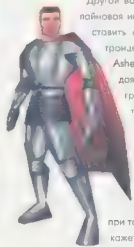
«Но вскоре они вскочили на ноги, обнажили мечи и бросились друг на друга, как свирепые львы, нанося такие удары, что куски доспехов летели во все стороны, и кровь лилась, окрасившая полану в еще более зловещий красный цвет.»

Роджер Ланселот Грин.

«Приключения Короля Артура и рыцарей Круглого Стола»

В последние время становится немного грустно смотреть на активно развивающийся онлайновый мир. Это у них — в Америке — почти каждый может выложить сумку на несколько лет игры, скажем, в EverQuest. Но мы-то живем в России. Неужели не существует насовместе сделанной MMORPG (Multiplayer Online Role-playing Game) с откровенно малой игровой платой (само собой, не как в Ultima Online 30\$ плюс ежемесячные взносы — это уже чересчур)?

Конечно, существует множество бесплатных RPG — например, Runescape (см. №4 за 2001 год). Однако сами посудите: ради какой цели понадобилось за просто так делать действительно качественную RPG? Runescape была исключением, на и ее постигла печальная участь — с августа 2001 года игра стала платной. Ведь на голый энтузиазм, как известно, далеко не уедешь. Скорость сражения в бесплатных ролевых обычно оставляет желать лучшего, не говоря уже о качестве графики. Выходит, геймер тратит деньги больше за время кинекта, нежели за саму игру. К тому же нововведения обычно происходят крайне редко.



Другой вопрос: а есть ли такая онлайновая игра, которая способна составить конкуренцию лидирующей троице (Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call), при этом соблюдая три условия: при красивой графике показывать достаточное количество FPS, не тормозить даже при 14000 бит/сек и, самое главное, стоить столько, сколько по карману среднестатистическому российскому игроку.

На первый взгляд, при таком большом наличии потребностей это кажется неосуществимым. Однако мир не без чудес: такая ролевая игра действительно

Разрабатывая игру, Mythic Entertainment ориентировалась на сказания и легенды. Для лучшего реализма. Играв, вы можете встретить настоящих героев, например, самого Ланселота. Боги в игре тоже соответствуют «реальным». Надо сказать, это придает игре определенную шарм — ведь некоторые события действительно происходили в «нашей» истории. В этом, пожалуй, главное отличие игры от большинства конкурентов.

Ведь что такое, грубо говоря, то же «Ультима»? Бесконечные разборы, да player-киллерство на каждом шагу. А в Dark Age of Camelot присутствует своего рода светлая цель, ради которой мы и живем в онлайновом мире. И это хотя бы немного, но возвышает игру над остальными представителями жанра.

СВОБОДА ВЫБОРА

Игра использует тот же движок, что и Spellbinder: the Nexus Conflict, а это говорит о многом. 3D-масштабируемая графика, поддержка акселераторов, вид как от первого, так и от третьего лица. А, впрочем, будет лучше, если вы взглянете на скриншоты, — толку будет больше.



Оформление и интерфейс — на уровне. Все удобно разложено по полочкам, не забудется. Помимо этого, имеется большое количество навороченных. Из самых главных: разделение сообщений на системные и игровые, а также проработанная система горячих клавиш (hot-keys). Если вы играете в первый раз, сначала нужно будет создать своего героя. К генерации персонажа разработчики отнеслись внимательно. Кроме стандартного выбора пола, класса и расы, можно изменить величину героя (рост), его лицо и цвет волос. Максимум игроку дозволено иметь 7 персонажей (заметьте, тоже далеко не во всех онлайновых ролевых встретишь), но все должны быть из одного королевства. Потому как некоторые особо умные пытаются играть одновременно за две стороны, рассказывая всем, что сейчас происходит во вражеском лагере. И так, кого же предпочесть? Однозначно ответить на этот вопрос нельзя. Дело вкуса, свободы выбора, равенства и братства. А баланс в игре — налицо.

есть. Имя ей — Dark Age of Camelot.

История начинается...

Сюжет разворачивается в древнем королевстве Камелот. Альбион — фантазийное царство, основанное королем Артуром, переживает сейчас далеко не самые лучшие времена, подвергаясь постоянным нападениям со стороны Мидгарда и Хиберики. У каждого королевства в Святилище хранятся магические Реликвии (Relics) — чрезвычайно мощные и редкие артефакты. Задача каждой расы — похитить вражеские Реликвии (чем больше, тем лучше), не допустив, в свою очередь, пропажу своей.

Для того чтобы вы имели представление о царствах в Камелоте, мы приведем здесь краткое описание. А еще — поможем определить-ся с персонажем.

В Альбионе обитают обычные англичане (Britons), высокие и сильные горцы (Highlanders), интеллектуальные авалонцы (Avalonians) и ловкие сарацины (Saracens). Первые — середнячки по всем показателям. Соответственно, другие, как легко можно догадаться, — воины, маги и яри. На первых порах советуем брать выносливых северян, то бишь горцев. Играть ими предельно просто, а главное — они имеют хорошие боевые показатели. Или же — можно попробовать в деле сарацинов обитателей изжженных пустынь. Из всей компании они самые быстрые и ловкие. Игра альбионским магом — авалонцем — требует определенного опыта. Если все-таки решили играть за него — советуем в первую очередь заглянуть в одноименный город. Авалон — здесь находится масса всевозможных магических гильдий. Там же можно прикупить полезных вещичек и выполнить какой-нибудь квест.

Жители Мидгарда — норвежцы — представляют собой сильных жестяков, выносливых созданий. Вообще они народ не слишком цивилизованный, но когда дело касается войны — тут уж все стоят как один. Во многом это обусловлено тем, что они больше всего в жизни любят сражаться, и из них получаются отменные воины. Мидгардские расы почти никогда не сотрудничают друг с другом, но всегда готовы объединиться, чтобы бороться с общими врагами. В этом царстве живут следующие создания: простые норвежцы (Norsetmen), могучие

тролли (Trolls), выносливые карлики (Dwarfs) и хитрые, но слабые кобольды (Kobolds). Люди советуем не брать из-за высокой конкуренции со стороны других рас. Оптимально следует выбирать между троллем или карликом — в Мидгарде это два наилучших боевых класса. В принципе, можно взять и кобольда, но тогда уж будьте готовы удирать от первого встречного — обитатели подземных лабиринтов довольно слабы в битве. В Мидгарде поклоняются трем богам — Od и Thor, и Hel. К жогелю, маги из норвежцев — никакие. Это единственные ощутимые минус

Так называется остров к западу от Альбиона, густо населенный кельтами. Как-то раз к ним присоединились существа из другого мира (otherworld), в просторечии именуемые эльфами. Это произошло, когда обе расы почувствовали угрозу со стороны других царств. Теперь они образуют друг с другом мощную комбинацию: магии и природной силы. Всего в Хибернии четыре расы: обыкновенные кельты (Celts), высокие эльфы (Elves), гигантские фирболги (Furbolgs) и ловкие люрикины (Lurikeen). Честно говоря, почти все здешние классы требуют наличия хотя бы небольшого опыта, проведенного в мире Camelot. Новичкам могут лишь посоветовать освоиться с менее сложными классами. Или попробовать поиграть кельтом как новичком трудной расой. Управление от кельтскими же классами зависит от того, кем именно вы хотите быть. Если магом или файтером, то фирболги и эльфы — ваш выбор. Ну а люрикины недалеко отстоят от своих собратьев — благодаря своим маленьким размерам и проворству они норвежцы конкурируют с ними.

Наконец, процедура генерации завершена, и вы попадаете в завораживающий мир Dark Age of Camelot. Он не так велик, как в UO, но все равно производит впечатление. Территория игры поделена на три части, каждая из которых соответствует своему королевству. Районы максимально приближены к реальности. То есть в английской (Альбион) области преобладают темные леса, в норвежской (Мидгард) — царит ледяная тундра, а в ирландской (Хиберния) — доминирует холмистая местность.

Как вступить в геймплей, не имея вас учить — особых навыков от новичков игра не требует. Все становится понятно с первого клика мыши. Для начинающих игроков сделаны так называемые adventuring-области, где они могут обучаться основам и не волноваться, что на них нападут враги. Вначале рекомендуем пойти поупражняться в битвах на Аренах — специальных боевых площадках. Там можно спокойно сражаться без риска потерять HP. Квесты — куда же без них — достаточно разнообразны. По крайней мере, двух одинаковых (что часто встречается в бесплатных ролевках) вы точно не найдете. Дело даже не в усилиях разработчиков, просто все задания случайно генерируются игрой. Есть и такая удобная вещь, как Questing Journal — ведение логов. Так что забудьте о мучительных воспоминаниях типа «а что я должен сделать с этим NPC».

БОЕВАЯ СИСТЕМА

Невозможно представить хорошую RPG без продуманной системы битв. Тем не менее, сегодня почти в каждом онлайн-ролевке можно найти тот или иной недостаток в системе сражений. Скажем, в Ultima Online игрок может сражаться вообще с любым персонажем (это, пожалуй, и есть причина распространенности в UO столь ненавистных PK в DAOC: же разработчики поступили хитро — они позволили герою драться только с игро-

RINET WWW.RINET.RU

**ИНТЕРНЕТ
ПО ВЫДЕЛЕННЫМ
ЛИНИЯМ
04 мбит/с - 2 мбит/с**

**ЖИВИТЕ
ONLINE**

ками враждебных королевств и, разумеется, с монстрами. Элегантное по, позволяющее навести весь геймплей к тотальному уничтожению всего, что движется.

Кстати, о монстрах. Если в остальных играх искусственный интеллект ограничивается точкой бедствия на заднем плане Dark Age of Camelot, то в Camelot, наоборот, разговор, предложить обмениваться вещами и вообще действовать оптимальным по его мнению, способом. И зачастую действия дельты программы вполне могут покончить с поведением реальных людей. Такого, на мой взгляд, пока не было ни в одной подобной игре.

Несмотря на кажущуюся простоту, бой хорошо сбалансирован. Перед сражением игрок выбирает боевой



стиль — и вперед! Крутое месиво в реальном времени ждет вас. Стилей же в игре предусмотрено более 20, так что будет из чего выбрать. Но —

не все доступны сразу. Выучить новое можно, вступив в какую-нибудь гильдию или просто потихоньку подрастая в уровне. Лучшего стиля борьбы — нет, в каждой ситуации нужно применять какой-то определенный. Самое примечательное, что для каждой манеры боя сделана своя анимация, что не может не радовать. Не стоит забывать, что боевая система пока проходит тестирование, так что — при нахождении разработчиками каких-нибудь багов новый патч может сражения и подкорректировать.

Само собой, что с числом побед растет и уровень игрока — это неотъемлемая черта любой ролевой игры. В Dark Age of Camelot за успешно отбитую атаку или уничтоженного противника дают особые очки, называемые Realm Points. При накоплении определенного числа этих игрок получает новое звание, предметы и узнает свой текущий статус. Плюс получают новые возможности, например, способность ездить на лошади. Системой в целом довольно сбалансированная и не имеет видимых недостатков. Хотя особых преимуществ по сравнению с другими аналогичными системами тоже не наблюдается.

Иже с ними

Проблему смерти героя разные разработчики решают по-разному. В одних играх персонаж лишается всего и денег, и вещей, и опыта. Игрок в такие игры, вы бережете персонажа прямо как себя в реальной жизни (хотя есть исключения). В других — ваше игровое воплощение ничего не теряет. Это позволяет налевательски относиться к герою, игры подобного рода обычно малопроборельны. В случае же с DAoC соблюден баланс. Если погибший персонаж ниже шестого уровня, то он абсолютно ничего не теряет — ведь редко кто набирает много опыта

www.darkageofcamelot.com — официальный сайт игры, где можно найти много полезной информации, в частности — подробное описание классов, рас и обширный FAQ.

www.camelotoutpost.com — самый крутой фан-сайт. Самое главное — большая библиотека и часто обновляющийся форум. Новичкам в мире Camelot следует начать путь именно отсюда.

www.camelothexus.com — еще один фанатский сервер. Будет интересно посмотреть как начинающему, так и опытному игроку

за такой маленький срок. А вот если уровень превысил гордую отметку «шесть», то придется распрощаться с опытом и некоторым числом Realm Points (чем выше уровень, тем больше придется потерять). Впрочем, позже, понаблюдая у своего могильного камня, который обрывается на месте гибели героя, вы тем самым восстановите половину своей экспы. Можно сохранить и пресловутые Realm Points, но только при условии, что вас оживит клерик, священник или друид.

Разработчики добросовестно подошли к извечной проблеме чиферов. Как я уже говорил, никто не может сражаться с обитателями своего королевства. Кроме того, Mythic Entertainment наложило запрет на общение с врагами. Вот таким вот простым способом нечестные игроки останутся

с врагами. Вот таким вот простым способом нечестные игроки останутся с врагами. Вот таким вот простым способом нечестные игроки останутся с врагами.



Теперь пришла пора поговорить о цели игры. Предположим, вам удалось тайком прокрасться во вражеское Святилище и выкрасть Реликвию. Хотя, на самом деле, одному туда лучше не соваться — убьют, особо не церемонясь. Обычно набеги на места хранения сокровищ происходят организованно. Будучи похищенным и водруженным на свое родное Святилище, ортефакт дает бонусы всем персонажам данного королевства. Например, плюс несколько хитов к атаке или иммунитет к некоторым заклинаниям. Кстати, некоторые Реликвии до сих пор не обнаружены. Найти их достаточно трудно, отдельные особо сложные квесты связаны с поиском этих затерянных артефактов. Но все равно стоит попытаться — поверьте, они того стоят.

Финальные аккорды

На данный момент Dark Age of Camelot вышла из стадии тестирования и отправилась в вольное плавание по сетевым морям. Полная версия DAoC распространяется в коробочке с мануалом и стоит чуть больше двадцати зеленых рублей. До России официальная версия тоже уже успела добраться. Да и пираты не спали и выпустили свои «кд-версии» чуть ли не раньше официального релиза. Понятное дело, что в пиратскую версию поиграть на официальном сервере (полностью бесплатном, но с контролем версии игры) не удастся, но вот на начинающих открываться пиратских сайтах — сколько угодно. Ясное дело, что геймплей на «черных» серверах не тот, так что пробовать не советуем. Но наличие «теплого» рынка игры говорит о высокой популярности проекта. Если уж нет денег на коробочку, можно подождать немного, разработчики грозятся выпустить на официальном сайте облегченную версию Dark Age of Camelot полностью свободную для скачивания. На этой многообещающей ноте мы прощаемся с вами до следующего номера. Крепкого вам клинка, доброй лошади и верных напарников. ■

DataForce

Internet Service Provider

Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

Веб-дизайн

0.188.0

100.000.000.000

www.df.ru

Веб-хостинг:

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

100 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI

1 POP3 ящик

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

200 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI

20 POP3 ящиков, лист рассылки

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

500 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI

50 POP3 ящиков, UNIX Shell

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

1000 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI

1000 POP3 ящиков, MySQL, лист рассылки

UNIX Shell

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

1000 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI

50 POP3 ящиков, MySQL, лист рассылки

UNIX Shell

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

1000 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI

1000 POP3 ящиков, MySQL, лист рассылки

UNIX Shell

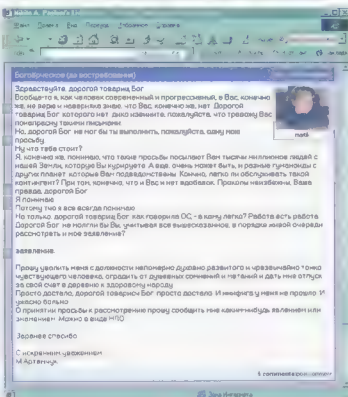
1000 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI

1000 POP3 ящиков, MySQL, лист рассылки

e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru

Живая Жизнь Онлайн

Я — наркоман со вкусом. Какими только «реператорами» я не испробовал в этой жизни: Фидо, аська, чаты, форумы, в конце концов я думаю, меня ничем уже нельзя удивить. Что теперь может заставить меня сутками сидеть перед компьютером? Ведь я сумел познать вкус жизни, Визмано, благодаря моим компьютерным наркотикам. Но на наркомано, даже бывшего, может подействовать новый наркотик, который будет сильнее прежних. И я, на беду свою, нашел его. Это — Живой Журнал («ЖЖ») — термин столь же нарицательный для



любим Любить и ненавидеть — это же так просто, когда есть предмет приложения «Френдс-лист» [friends list] — трепет сердца и бьющиеся в экстазе подпочечники, выбирающие одноклассников в сосудах. Если вам понравился дневник какого-то человека, вы можете сделать его своим «френдом» без комментариев. Что или кто будет вашим другом, дневник или сам человек, зависит от вас. Кто-то не может ответить ни на что, потому что каждый находит для себя свое решение «Его» записки будут появляться в вашем френдс-листе. Это наркотик, яд, который не нужно вводить в вену, не нужно слезиться от жгучей промозкости и вдыхать с дымом «токо».

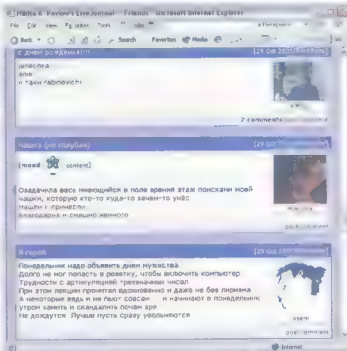
Чтение и комментарии чужих дневников в своем (или чужом) френдс-листе и доставляет людям большую часть своего рабочего времени (или свободного, у кого как) времени тратить на ЖЖ.

го (или свободного, у кого как) времени тратить на ЖЖ

I will be...

Еще много красивых слов можно произнести в адрес ЖЖ, но на сегодня мы исчерпали их лимит. Лишь для того, чтобы дать дорогу практической информации. Вы еще ничего не знаете о ЖЖ? Ну так внимайте! Попость в ЖЖ немного проще, чем по аське, скажем, в Фидо (статью о которой читайте в ближайших номерах «Мони»). Но чуть-чуть сложнее регистрации нового номера в аське. За аккаунт в ЖЖ можно заплатить деньги. Это не так дорого, как, скажем, платить за хороший хостинг домашней странички. За два месяца нужно выложить пять долларов, а если будете платить сразу за год — то всего \$25. Платный аккаунт позволяет пользоваться различными дополнительными примочками, вроде установок форм для голосования в своих сообщениях или просмотра статистики посещений.

Предположим, денег нет: принцип или финансовая проблема — неважно. А может, просто хочется попробовать, как «оно». Что ж, достаточно достать где-нибудь код для бесплатной регистрации. Код этот можно попросить, скажем, у знакомого, который уже обладает аккаунтом в ЖЖ. Если таких



знакомых нет (что удивительно, но не фатально), то можно просто пойти на www.livejournal.com и попросить о коде первого позволившего журналиста. Помогут, не сомневайтесь.

ЖЖ — это дневник

Сколько раз в жизни пытался я вести дневник? Бесчисленное количество. Бумажки, блокноты, тетрадки в 90 листов, потом файлы doc, специальные программки. Но все забрасывалось через день, неделю, месяц... За чем, думалось мне, зачем все это нужно? Кто же не прочтет, никому неинтересно, что ты там пишешь в своем блокнотике. Амбиции, порыв творчества дулились именно они. Неудовлетворенные, одинокие в пустоте школьной тетрадки или новоявленного органайзера. Если у тебя есть мысль, то найди для нее выход, не мучь ее в затворках, пусти на волю Бумагу — тлена, а память — человек-есть — вечна.

В ЖЖ амбиция находит выход в массе. В ЖЖ ты можешь стать интересен всем. ЖЖ для того и создан, чтобы ты мог вести дневник (да и не столько это тебе нужно, сколько средство для самовыражения), а другие могли его читать. И ты тоже можешь читать чужие дневники, и даже делать заметки на полях («комментарии» — так это называется по терминологии ЖЖ). Ты можешь жить жизнью других, так, как захочется тебе, попробовать себя в роли психолога и эстаго. Ты можешь быть

После регистрации желательно скачать клиентскую программу для работы. Она облегчит волю новую жизнь. Лучше всего качать русский клиент (<http://www.livejournal.ru/client.shtml>), он обладает дополнительными функциями и удобнее в работе. Поскольку для скачки клиентской части нужно пройти процедуру регистрации, дабы пополнить своей персональной статистикой сайта, мы не стали выкладывать программу на наш компакт. Весит утилита немного, а для работы с ЖЖ вам все равно придется выходить в Сеть. Так что скачайте.

Пользоваться клиентом очень просто. После ввода логина и пароля появляется окошко с полем «тема», назначение которого понятно, и с большим текстовым полем для ввода самой записи. По желанию можно выставить уровень доступа к записи (например, вы можете вести дневник только для себя — никто, кроме вас, не сможет его читать, но укажите нulloй любой человек, зашедший по адресу www.livejournal.com/users/voshe_mni, может увидеть ваш дневник), запретить комментирование записи, выбрать фотографию (пользо-

Цитаты

Несколько характерных цитат из ЖЖ. То, как люди делают ЭТО. И что отвечают им друг другу.

1. Мама, я ЖЖшника люблю. Мама, я за ЖЖшника пойду. ЖЖшник постигнет накропает. А потом башкой мотает. Мол, зачем я это написал.

Peganka

Практическое наблюдение ЖЖ есть не только средство слезать с чатов и в смесь ББС с Фидо. И это правильно.

Hell_Dog

Запары. Мне есть, что сюда написать, но где ж взять время? Где урезать? Ломаю голову.

charlie_brown

Я, например, не обедал. Здесь просто кладбище примерно ват таких жертв. Кто-то ночами не спит с женой. Кто-то утром не чистит зубы.

manual

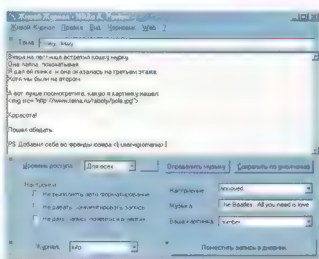
Приписать к сонму ангелов.

1. Уборщицу в офисе, которая, вымывая чашку, ставит ее, истинную, не в общую кучу, а мне на стол. 2. Незнакомого человека, который подволил меня до работы и сказал на прощание. «Если что — мы тут рядом, не грустите». 3. Катечку, потому что ей вчера было плохо. 4. Мехового лисица, с которым мы пережили прошлую ночь. 5. Того, кто изобрел эту самую вулканизацию у меня в ботинках, потому что мы с ней сегодня вышли из машины прямо в лужу.

lori_lo

О да! Я сегодня спал с международным мастером (точнее мастершей) спорто по дизайнам — во. Потеппина Овденка Думаю. Непонятно!! Свекловещ презерватив — в юбке или в бриках?? И объясните различие. Употреблено несколько магических формул. Количество комментариев дано, как минимум, перевалит за двадцать.

144 Comments [Comment on this rjohison]



ватели, которые не платят за аккаунт, могут использовать в своих сообщениях до трех фотографий 100х100. После заполнения жмем кнопку «Поместить запись в дневник, и все!

Теперь вы — человек, у которого есть свой собственный он-лайновый дневник. Мои вам поздравления. Вы среди всех, о все вокруг вас.

Дай лапу, друг

В ЖЖ существует такое понятие, как френд. Френд (friend, переводится как друг, но я вас умоляю, не считайте френдов своими друзьями!) — это журналист, записанный в специальный список пользователей. Все заметки френдов в хронологическом порядке (самые последние — сверху) появляются на специальной страничке, расположенной по адресу

www.livejournal.com/users/voshe_mni/friends

Итак, вам нужно добиться того, чтобы вас заметили и стали добавлять в свой френдс-лист. Если, конечно, ваш дневник кому-то понравится. Через некоторое время после вашего появления в ЖЖ вы, будьте уверены, появляйтесь в списке френдов li'o, и, соответственно, в его ленте (если этого не произошло — поговорите с тем человеком, который выдал вам код). Так

что люди, читающие, хоть иногда, ленту li'o (таких много), о вас узнают.

В ленте li'o, а также по лентам других журналистов, вы найдете тех людей, дневники которых вам понравятся. Вы можете добавить их себе во френды, и тогда они узнают о вас. Вскоре вы обретаете огромное количество френдов, и, не исключено, перестанете читать ленту li'o — дабы удержаться от соблазна добавить еще кого-нибудь.

О чем писать в ЖЖ?

Большинство журналов строится на одной и той же схеме. Сначала человек пишет весьма интересные заметки. Что-то забавное из своей жизни, какие-то оригинальные размышления. Потом начинается следующая стадия существования индивида в ЖЖ. Появляются записи вроде «я пошел обедать». Вынаете это дожде

завано, но вскоре наводит тоску.

А дальше начинаются размышления о том, что такое ЖЖ, какую роль оно играет в жизни и зачем вообще нужно ЭТО. Это самая популярная тема, ведь единственное, что объединяет совершенно разных людей на сайте, — Живой Журнал.

Что ждет грядущий нил...

Скоро вы забудете о своей работе. А если вы студент — то об окончившейся сессии. Узнаете в ЖЖ. Вполне может статься так, что ваше начальство не уволит вас, а заведет собственный дневник. Я уже слышал о корпоративном ЖЖ (исходные коды LiveJournal бесплатны, и каждый может создать аналогичную систему). Если вы не хотите, чтобы жена ушла от вас, купите домой второй компьютер, а на день рождения подарите аккаунт (в ЖЖ аккаунты можно покупать именно в качестве подарка). Но форма, в которой вы работаете, все равно разорится, из института вас выгонят, а самоване уже распадутся. Это неизбежно! Примите это как должное.

На этом все! Я ушел писать новое сообщение в ЖЖ, не отключайте меня, пожалуйста. НИКОГДА. ■



ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.provider.net.ru

Многие пользователи Интернета (особенно в регионах) недовольны своим провайдером. Но не решаются сменить его по ряду причин. Причины бывают разные, но в основном это отсутствие под рукой информации о качестве предоставляемых услуг другими провайдерами в своем городе. Зайдя на этот сайт, вы сможете не только узнать о большинстве крупных провайдеров России, но и почитать отзывы простых пользователей о качестве их услуг, а также высказать личное мнение о своем провайдере. Также, посетив данный ресурс, вы будете в курсе последних новостей российского сегмента Сети.

<http://setlathome.ssl.berkeley.edu>

Этот сайт не только интересен сам по себе, но еще и полезен. Полезен как лично вам, так и всему прогрессивному человечеству. А дело тут вот в чем: на этой страничке вам предлагают скачать небольшой файл (примерно 720Kb), после установки утилиты она будет работать как обыкновенный скринсейвер. Но только на первый взгляд. На самом деле это фрагмент информации, полученный с мощного радиотелескопа,

<http://utolog.nm.ru>

Раз уж мы заговорили о зеленых человечках, было бы неплохо узнать про них более подробно. На сайте с интригующим названием «Книга тайн: НЛО» вы найдете массу интересной и захватывающей информации, сможете посмотреть на фотографии НЛО, ознакомиться с материалами по расследованию таинственных и загадочных явлений и подчеркнуть для себя много полезной и не очень информации (даже если

ство коктейлей. Даже для тех, кто крепче газировки ничего не употребляет, будет полезно взглянуть на эту страничку хотя бы потому, что тут можно найти очень хорошие тосты и узнать, как вести себя за столом. А правила этикета еще никому и никогда не вредили.

<http://homesoft.hypermart.net>

Этот адрес идет как бы в продолжение темы застолья. Кроме хороших коктейлей нужно, чтобы на столе стояло что-нибудь



копа, а в то время, пока у вас на экране будет бегать красивая картинка, — данные, вложенные в этот файл, обрабатываются. Вся идея в том, чтобы помочь ученим, работающим над проектом SETI (поиск внеземного разума), найти этот самый внеземной разум. Если вам повезет и вы скачаете именно тот файл, в котором будут сигналы от зеленых человечков, вас ждет всемирная слава и приличное денежное вознаграждение. Дерзайте!

ли вы и не верите в существование внеземного разума)

www.miniclip.com

После того как мы узнали таинственные факты об НЛО, неплохо было бы немного развеселиться. Как это можно сделать? Ну, например, заняться спортом. Что, не хочется на

привставать? Ну тогда просто посмотрите, как этим занимаются другие, скажем, Джордж Буш младший. На этом сайте вы найдете много маленьких, но весьма забавных программ, которые способны очень сильно поднять ваше настроение.

www.toast.ru

А этот сайт пригодится тем, кто собирается отмечать свой день рождения, или просто для подготовки отличной вечеринки. Тут вы найдете рецепты приготовления множе-

ства блюд. Остались вы дома одни — родители уехали или жена в отпуск подалась на Канары. Один? Совсем один? Нет. Есть ведь Интернет. Можно открыть старую добрую книжку кулинарных рецептов, перевешивать вешей жену от вашей же матери Гм, что бы значили эти надписи. Больше похоже на список заклинивших. Разобраться совершенно невозможно. Какие-то пометки на полях. А ведь можно просто зайти на обозреваемый сайт и совершенно бесплатно скачать программу, в которой представлено великое множество блюд на все случаи жизни и вкусы. И никаких объяснений. Все объяснено доходчиво и правильно. Понятно.

www.design.tmn.ru/wolf

Вы любите животных? А волков? Что, ничего против них не имеете? А вот как вы относитесь к оборотникам? Чаше надо в хор-го-игры играть, уважаемые. Если именно про этих существ вы знаете очень мало или совсем ничего не знаете, вам прямая дорога на сайт «Час Волка». Тут вы не только

ознакомитесь с легендами про волков-оборотней, посмотрите фотографии, но и можете изучить научные исследования по проблеме ликантропии и узнать, существуют ли под нашей луной эти самые ликантропы. Но лучше заходите на сайт днем, а то вдруг ночью спать будете. Что? Вы предпочитаете спать днем? А у дантиста на предмет измерения длины клыков вы давно проверялись? Срочно линейку в руки и к зеркалу шагом марш. Вару вы и есть тот самый а а all!

www.wpzone.ru

Если вам надоело смотреть на свой унылый рабочий стол, если вам хочется, чтобы ваш компьютер приобрел индивидуальность — тогда вам прямая дорога на этот сайт. Тут вы найдете обои для своего рабочего стола. Причем обои на любой вкус. Хотите картинки из игр — пожалуйста, хотите обои из популярных фильмов — нет проблем. Также есть обои с автомобилями, самолетами, животными. Лучше зайдите на страничку, побегайте по ней с чосик и напишите мне, каких обоев здесь нет. Буду вам очень признателен за просвещение.

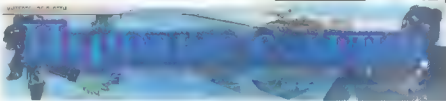
www.da.ru

Этот адрес пригодится тем, у кого есть свои странички, расположенные на бесплатных серверах. Как правило, адрес странички на таком сервере не отличается своей краткостью. Воспользовавшись услугами этого сайта, вы можете создать себе адрес <http://saw.cairt.da.ru>.

Но учтите, что это не реальный адрес, а всего лишь редирект на вашу страничку. И если на сервере da.ru что-нибудь случится — на ваш новый адрес никто не сможет попасть. Ну а вы уж сами решайте, нужно вам сокращение адреса или нет.

www.ezone.com

Если вы еще не были на этом сайте, многое потеряли. По крайней мере, я раньше не видел flash-игрушек, сделанных в таком качестве. Но здесь не просто «склады» игрушек. Отцы-основатели этого ресурса серьезно заботятся об имидже своего детища, они даже создали своего героя. Lenpy Loosejocks. Этот самый Ленни — довольно забавный персонаж, то он катается на сноуборде, то летает на Венеру, а то и вовсе изображает из себя принца Персии. Присоединяйтесь к Ленни.



www.turn-based.com

Стратегии бывают разные. Есть стратегии в реальном времени, а есть пошаговые, а есть — разные, в общем. Но именно поша-



говым стратегиям полностью посвящен этот сайт. На страничке «Пошаговые стратегии» вы найдете информацию о наиболее популярных у нас в стране играх этого жанра. Тут есть информация об Age of Wonders, «Рейнджерах» и, конечно же, о Heroes of Might and Magic. Особо хочу отметить тот факт, что на сайте представлена информация и о четвертой части игры HoMM. В общем, все ценители жанра походовых стратегий непременно должны посетить этот Интернет-ресурс.

<http://rts.igray.ru>

Как можно судить по названию сайта «Блок Пост», он посвящен военным стратегиям. Здесь вы можете узнать новости о военных RTS, скачать новые карты, почитать описания игр. Тут же вы найдете информацию по таким играм, как «Противостояние 3», «Казань», «Блицкриг». Кроме этого, вы можете ознакомиться с реальными фактами Второй мировой войны, узнать военно-технические характеристики техники тех лет и получить еще много интересной информации военной тематики. Генералы всех стран, объединяйтесь!



<http://games.diaspora.ru>

Сайт X-Space полностью посвящен космическим симуляторам. Тут вы найдете новости об играх этого жанра, прочтете обзоры, интервью с разработчиками игр и многое другое. Конечно, не оставлены без внимания скриншоты и различные приколы

к космическим играм. Можно со всей ответственностью говорить, что сайт X-Space можно считать отправной точкой Интернет-серфинга для любителей космических игр. Безднаго вам космоса, господа.

www.warcraftiii.ru

Эх, сколько бессонных ночей я провел, играя в Warcraft 2, сколько стрел было выпущено, сколько орков убито. Словом, приятные воспоминания. Но вот Blizzard никак не может порадовать нас новой частью этой игры. Раньше геймеры лелеяли надежду на выход Warcraft Adventure, на проект благополучно скончался. Однако не все так плохо, работа над Warcraft 3 идет полным ходом, и узнать о состоянии дел на

этом фронте вам поможет данный сайт. Тут вы сможете ознакомиться с миром игры, узнать о постройках, которые встретятся нам на просторах виртуального мира, посмотреть на NPS и, конечно же, скинуть скептическим взглядом скриншоты. Поверьте, весь скепсис сразу улетучится. Одним словом — воркфастовцы России, гарнизоны орков ждут вас.

<http://starcraft.org.ru>

Пака все ждут выхода нового хита от Blizzard, поклонники творчества этой компании во всю режуются в StarCraft. Сколько хороших и не очень хороших отзывов было на эту игру. Но факт остается фактом — StarCraft нужен геймерам. Об этом говорит хотя бы то, что на различных сайтах, посвященных этой игре, ежедневно появляются новые карты. Картострей не стоит на месте.



На данной страничке можно найти все, что необходимо для хорошей игры в «Старкрафт» и карты, и всевозможные утилиты и описания игры. А начинающие игроки могут взять тут несколько уроков стратегии и тактики. Кроме этого, на сайте вы найдете информацию о турнирах. Изучайте, а потом с новыми силами и знаниями покажите злобным зегам, задавакам протассам и пионерам терранам, где у нас проживает мать Кузмы.

Не дадим Тетю Асю в обиду



Разработанная 4 года назад израильской компанией Mirabilis программа ICQ прочно вошла в жизнь практически каждого пользователя Сети. Многим этот сетевой пейджер кажется намного более удобным, нежели e-mail или даже телефон. 8 10 номере за прошлый год мы уже успели всесторонне осветить работу с ICQ (в дальнейшем просто — «аска», «аскиска»), на совершенно не затрагивали тему безопасности, а ведь аська в последние время стала одной из самых оптимистичных целей для всевозможных злоумышленников. Особым нападкам подвергаются владельцы «мюдыч» номеров, с количеством знаков меньше восьми или удачным запоминающимся сочетанием цифр. С недавних пор в Сети развернут настоящий бизнес по продаже таких номеров, украденных у кого-либо. Цены на шестизначный номер колеблются от 1 до 20 у.е., а за некоторые, особо красивые номера можно выложить и все 50 туркизов цвета весенней листвы. Как видите, довольно перспективная область деятельности.

Аськины слабости

Как же защититься от охотников за длинноносым баком? Начнем с того, что ICQ версии младше 2000b показывает всем желающим ваш IP. Даже если в настройках стоит галочка Hide IP, любой шлюпник при помощи программки-взломыщика типа ISooq, валяющейся в Сети на каком-то углу, может беспрепятственно узнать ваши сетевые координаты. В двухсекундной аське это дырка, в которую каждый хулиган мог протиснуться, наконец-то было прикрыто, и ойшники не показывается нигде, что правильно, хотя узнать его все-таки можно.

Другим слабым местом являлась (да и является отчасти сейчас) система пересылки пароля (на тот случай, если вы его забыли). Осуществляется она следующим образом: вы заходите на сайт www.icq.com/password, вводите свой UIN и адрес, на который нужно выслать пароль (этот адрес должен быть прописан в Info пользователя). Как же действовать злоумышленник? Не секрет, что получить доступ к чужому бесплатному e-мейлу не такая уж проблема, особенно если его хозяин не предпринимает никаких мер предосторожности. Даже самый малообразованный хулиган может с помощью, например, трояна «выстучать» у вас пароль от почты, прописанный в Outlook, и, получив доступ к вашей почте, «заказывать» на нее пароль.

Кроме того, многие индивидуумы (которых немало) используют в качестве пароля к аське свой же никнейм. Такие люди растут как зрелые, а зрелые ICQ-шники быстро и безболезненно, ибо первое, что делает «хакер», — по-

Избавляемся от баннера

В самом начале 2001 года в окне сообщения начали появляться баннеры. Сначала у немногих, а вскоре уже и у большей части пользователей, использующих клиент версии 2000. Ничего интересного там все равно не рекламируют, а раздражают баннером сильно, да и слобую систему могут заставить подтормозивать. Как же избавиться от надоедливой рекламы? Существует несколько способов, о которых ниже.

От баннеров, как и от всякой другой заразы, лучше всего спасает профилактика. До установки ICQ запускаем редактор реестра (Start/Run/Regedit), находим том ветку KEY_CURRENT_USER\Software\Mirabilis\ICQ\DefaultPrefs и меняем значение ключа Auto Update на No. Затем ищем ветку KEY_CURRENT_USER\Software\Mirabilis\ICQ\Owners\ваш номер\Prefs, где создаем еще один ключ Auto Update с параметром No. После этого можно устанавливать программу.

Способ первый, самый простой, но работает не всегда — просто удалить из директории ICQ файлы `icqtelnet32.dll`, `icqtelnet32.dll`, `icqtelnet32.dll`.

Способ второй — открыть при помощи любого HEX-редактора файл `ICQCore.dll` (предусмотрительно сделав его резервную копию) и изменить там следующие адреса:

00017507: B8 —> 33

00017508: BD —> C0

00017509: 28 —> C3

Способ третий, дополняющий вышеизложенные и удаляющий всю остальную рекламу, найти в директории `C:\Program Files\icq\partner` файл `partner.xml`, открыть его и удалить все содержимое, после чего сохранить и повесить на него атрибут Read Only.

Ну а чтобы ликвидировать маленькую кнопку с рекламой, расположенную на самом верху, достаточно удалить папку `AltBrowser`.

Кроме того, в Сети является немало программ, облегчающих избавление от рекламы, взломанных dll и прочих радостей. Но будьте осторожны, в 50% случаев под видом таких чудо-программ распространяются обыкновенные трояны.

Лучшие средства для защиты аськи встроены в нее саму.

Хотите больше безопасности? Задайте пароль для ICQ.

Invincible	Visible	Words List
General	Password	Direct Connection
Ignore		
Contact List Authorization		
<input type="checkbox"/> All users may add me to their Contact List and see my online/offline status <input checked="" type="checkbox"/> My authorization is required before users add me to their Contact List		
Security Level		
<input checked="" type="checkbox"/> Low - most ICQ operations will be carried out without a password <input type="checkbox"/> Medium - password must be entered for changing User Details and settings <input type="checkbox"/> High - password must be entered to load ICQ, change User Details & settings		
Web Aware		
<input checked="" type="checkbox"/> Allow others to view my online / offline status from the Web		
<input type="button" value="More About ICQ Security"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Save"/>		

пробует использовать в качестве пароля имя / имя/фамилию жертвы. Примите к сведению и, если необходимо, поменяйте пароль. Иначе будет поздно!

Защищаемся от флуда

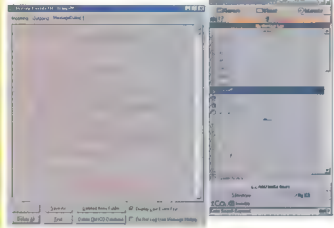
и не только от флуда, но и от спама. Да-да, понятие «спам» имеет место быть и здесь. Сначала разберемся, что есть что. И то, и другое (и флуд, и спам) является массовой рассылкой сообщений, только в случае с флудом все сообщения адресованы одному абоненту (жертве) и обычно не несут никакой смысловой нагрузки. А спам, как вы все уже знаете, это рассылка одним абонентом сообщений рекламного характера по большому количеству адресов. Флуд способен завесить программу (предоставьте себе получение 100 сообщений одновременно), а спам просто напросто раздражает.

Для «флужения» существует масса программ, для успешной работы которых необходимо знать IP жертвы (можно выяснить либо в info, либо при помощи стандартной вишадской утилиты `netstat`) и порт, на котором у жертвы живет аська (обычно в диапазоне 1000-1100, определяется любым, самым заваля-

щим порт сканером). Соответственно, для того чтобы злоумышленник не мог вам подгадить, ставим галочку в Hide IP (или ставим 2000-ю аську), да и за портами не мешало бы следить (о программах для такого рода защиты мы еще расскажем), ибо ваш IP шик более-менее продали нутный хулиган все-таки может вычислить.

Другой опасностью может быть банальный нюк (Nuke). DoS-атака. Для защиты от нее, опять же, прочесть IP и установить Firewall.

Дальше — больше. Зарезаем в меню Security & Privacy и ставим в закладке Ignore галочки Do not accept WWPager messages (WWPager — со-

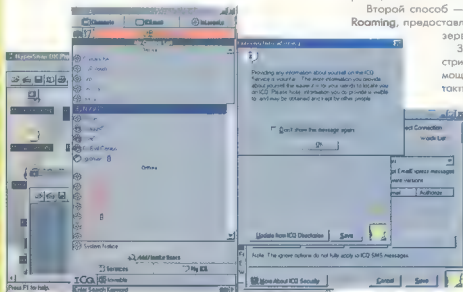


вершенно безопасная штука, постоянно присылающая вам кучу рекламы) и Do not accept EmailExpress messages (то же самое — кроме рекламы там ничего не рассылают). Очень рекомендуется отметить пункт Do not accept messages from users not on my contact list, то есть образом, вы обезопасите себя от флуда, но сообщения вам смогут отправлять только те, кто есть в вашем контактном листе, а для остальных — полный игнор. Обязательно поставьте галочку My authorization required — теперь никто без вашего на то согласия не сможет добавить вас в свой контакт-лист.

Психологическая защита

Обезопасив себя от спама и флуда, не забудьте также про защиту от спамеров и флудеров, потому как общение с этими гигантами мысли много радости не приносит.

Самое главное и первоосновное средство моральной защиты — Ignore List. Записав туда человека, вы перестаете получать от него какие-либо сообщения, как бы он ни старался. Другой способ, менее радикальный, — Invisible List. Для человека, занесенного в «невизибл», вы постоянно находитесь в оффлайне.



Приятные мелочи

Помимо утилит, ориентированных на защиту аськи, существует множество софта, способного существенно облегчить вашу работу с ICQ или просто развлечь пользователя.

Некоторые из них вы найдете на нашем компакт-диске. ICQ Tools — утилита для автоматизации работы с аськой. Сама проверяет почту на нескольких почтовых ящиках, автоматически отвечает на сообщения или отправляет новые как намечено по ICQ, так и по почте.

Web Aware — маленькая программа, которая поможет вам узнать, в онлайн пользователь или нет, не запуская саму ICQ.

ICQ Chat Robot — автоматический собеседник для ICQ-чата, на манер ботов на IRC. Будучи разумно запрограммированным, может вести с ним не подозревающего собеседника вполне содержательный разговор.

Active List Server — программу для создания и поддержки собственного Active канала, объединяющего обонятелей ICQ по интересам. Располагаться может как на вашем компьютере, так и на постоянно работающем сервере, что, разумеется, предпочтительнее.

ICQ Answer — автоответчик. Может отвечать на сообщения, содержащие ключевые слова, или на сообщения только от определенного пользователя, сохраняя в лог входящие сообщения.

Multi ICQ — патч, позволяющий запустить несколько асок одновременно.

ICQ Plus — это дополнение к ICQ уже несколько раз встречалось на нашем компакт-диске. ICQ Plus добавляет в аську поддержку скинов — разнообразных графических оболочек.

Берегите контакт-лист

Согласитесь, обидно бывает потерять несколько сотен контактов из-за ошибки в программе или по собственной глупости. В версии до 2000 довольно часто случалась Database Error, из-за которой контакт-лист просто-напросто нольвался медичным унитазом и восстановлению не подлежал. В 2000 аське эта ошибка исправлена, но... И на старуху бывает проруха.

Какими же способами можно сохранить контакт-лист? Самый простой — скопировать в надежное место директорию 2000b (или 2000a, в зависимости от версии программы), DataFiles и UIN. Теперь в случае утраты контакт-листа можно переустановить программу и заменить эти директории. При первом запуске может выскочить окно с предложением регистрации, но это не страшно, после ввода пароля и авторизации все контакты будут на месте.

Второй способ — пользоваться услугами службы ICQ Roaming, предоставляющей на своем сервере место для резервной копии вашего контакт-листа.

Зайдите на сайт www.icqroaming.com, зарегистрируйтесь и скачайте программу клиент, с помощью которой загрузите на сервер свои контакты. Теперь за несколько секунд вы сможете за-

грузить весь контакт-лист в совершенно чистую, только что установленную аську. Это полезно и в том случае, если вам нужно установить свою аську на несколько компьютеров.

Для сохранения всех номеров в вашем листе в виде текстового файла можно воспользоваться программой ICQUIN, которую вы найдете на нашем компакт-диске.

Текстурирование в играх

Остатые понятия, и как их использовать на практике

Что такое текстуры, думаю, знают все. Мне остается только добавить, что Главный Компьютерный Смысл применения текстурирования — экономия процессорного времени. Все очень просто: когда мы хотим нарисовать деревянный ящик, ничто не мешает нам загрузить 3D-модель и слить пару тысяч разноцветных полигонов в красочном экзисте. При наличии определенного таланта у вас получится очень правдоподобный ящик, состоящий из множества мелючих полигонов. Представьте, сколько времени уйдет, чтобы повернуть такой «ящик» градусов на 90. Используя текстуры, мы рисуем всего 6x2=12 треугольников, а затем раскрываем каждую сторону согласно информации, хранившейся в зареанее нарисованной картинке. После этого любая Voodoo Graphics с криком «киай!» крутанет, переместит да еще и отнастибует ящик как угодно.

Получается увеличение производительности путем уменьшения реалистичности. Однако степень «экономности» будет сильно зависеть от того, как приготавливаем текстуры. Как добиться максимальной реалистичности картинку, мы с вами сейчас и поговорим.

Теория

Придя к нам приспугать к планерному изложению материала, хотелось бы оговориться. Данная статья не преследует цели научить вас работать в тех или иных программах, в которых можно обрабатывать текстуры (они переисчислены, но не более того). Данный материал — теоретический базис, который нужно усвоить каждому начинающему игроделу. Основные понятия, их определения, расфасовка некоторых терминов, которые, что называется, у всех на устах, но никто толком не знает, что это означает. Что же касается практики. В ближайших номерах «Мании» мы напрямую касаемся проблемы работы с текстурами — вы сможете прочитать статьи, представляющие собой «голую практику». Сначала в рамках рубрики «МатрицаПлюс» будет опубликована статья «Основы создания скинов для Counter-Strike и Half-life», вы сможете ознакомиться со озов и заканчивая профессиональными тонкостями) разобрано создание текстур для трехмерных моделей (материал значительно более «глубокий», чем публиковались в прошлом году статьи по выделке шкур для Quake и Unreal). Как сделать текстуру, как придать ей реалистичность, как конвертировать картинку для гомищения в игру. Затем, в рамках «Самопала», вы сможете ознакомиться со статьей по спецэффектам, где также изложены некоторые моменты, касающиеся создания текстур. Ну а пока — теория.

Размер текстуры

Когда вы загружаете уровень трехмерной игры, текстуры, находящиеся в установочной папке, спешно перебираются в память вашей видеокарты, преобразуются и раскладываются из всевозможных форматов хранения в родной формат программного API. Там они выстраиваются в линию и ждут, когда надо будет на что-нибудь наткнуться.

На этом моменте хотелось бы остановиться поподробнее. Как вы понимаете, память видеокарты не резиновая, и когда она кончается, в раскод идет системная память (у AGP-видеокарт). Получается, что для одного конкретного уровня может быть ограниченный по размеру объем текстур. Но и это еще не все.

С размером доступной видеопамати очень сильно связано такое понятие, как разрешение текстуры. Разрешение — это размеры кусочка картинку по ширине и высоте. Так уж сложилось, что кусочки эти не прямоугольные, а даже не треугольные, а идеально квадратные, причем с длиной стороны в какой-либо степени двойки. И никак иначе.

Важнейшие в кляточку: Теоретически размер текстуры может быть любым, но именно использование чисел 32, 64, 128 и других степеней двойки позволяют им раскладываться очень плотно друг к другу, не оставляя зазоров и пустых мест в памяти, размер которой, как вы знаете, также считается как ряд в степенной нисе. Заметьте, что практически все компьютерные величины считаются подобным образом.

Но главный смысл разрешения в том, что один полигон, будучи покрыт текстурой большего размера, будет выглядеть гораздо реалистичнее. Поэтому, используя огромные текстуры, выполненные в 32-битном цвете, мы добьемся потрясающего вида сцены, забудем видеопамать и увеличим размер своего дистрибутива в два, нет, в три, а с долей фантазии и четыре раза. Да здравствует прогресс!

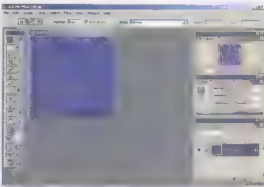
Что же делать в ситуации, когда быть похожим на PSX не хочется, но и размер конечного дистрибутива не на последнем месте? Что особенно важно для любителей игр, которые можно распространять через Интернет? Знаюки WinZip'a и графических форматов уже кричат «оживировать!» Не надо, не надо, я прекрессно все слышу. Использование форматов сжатия картинку вроде JPEG здорово помогает при хранении текстур на диске. Но это решение только половинным проблем, потому что в видеопамати текстуры все равно занимают свой полный размер. Его вы можете оценить по тому же графическому файлу в формате BMP.

Умные инженеры из компании S3 Inc. этот факт категорически не устроил, поэтому они взяли и разработали технологию сжатия текстур прямо в видеопамати, которую назвали S3TC, что из неерлиффов можно расшифровать как S3 Texture Compression. Поначалу эту радость использовали только «Воркарик» карты, но затем ее лицензировали все основные производители видеокарт. Поэтому теперь сжатием текстур и оптимизацией отношениям к количеству видеопамати могут похвастаться обладатели GeForce 4-5 и ATI Radeon'ов. Справедливости ради можно упомянуть об аналогичной технологии RXT от 3Dfx Interactive. Однако боюсь, что она находится сейчас там же, где и ее родители.

Реализация сжатия происходит на аппаратном уровне, если установлены правильные драйверы. А также защиты соответствующие опции в DirectX и OpenGL. Наконец, то можно испустить вздох облегчения по поводу объемов и перейти к следующей теме.

Фильтрация

С развитием железо-ускорительной тех-



Photoshop. Adobe Photoshop. Самый популярный сегодня растровый графический редактор.

ники окончательно оформилась технология фильтрации текстур. В свое время одно это обеспечивало компании 3Dfx ормию фанатов. Размытые текстуры — самый яркий отличительный признак «ускоренной» графики. Но и тут есть свои особенности.

«Неускоренная» текстура, которую нас потучет софтверный режим, на экроне получается совсем не таких размеров, как она была нарисована. Вдобавок она перекосилась и повернута, что удовлетворяет правилам перспективы. А если нам приспичит посмотреть на трехмерный объект вплотную, каждая точка текстуры должно будет растянуться в несколько десятков раз. При этом геймер будет шара одорен безумством кубизма гиперфотографированных пикселей.

Использование аппаратной фильтрации устраняет неприятные последствия этого эффекта, как опсири — позмывную голову. При растяжении точки текстуры пространство между ними заполняется градиентами, то есть плавным переходом цвета от одной точки к другой. В результате перед нами предстает вполне миллионная картинка.

Для того чтобы вычислить для конкретно взятой точки, берутся координаты места текстуры, в которое попадает это точка. Если они не являются целыми числами, цвет точки вычисляется путем линейной интерполяции цветов четырех пикселей в текстуре, которые окружают полученную точку, находясь в «целых» координатах. Немного сократежав извилинами и пересчетах предыдущее предложение тройку-другую раз, вы поймете, что я хотел до вас донести. Итого, мы должны произвести две интерполяции — по горизонтали и по вертикали. Весь процесс называется билинейной фильтрацией.

Если мы используем 8- или 16-битный цвет, возможных значений цветов точек будет меньше, и их придется округлять, в результате

фотографий, о смысле которой только что говорилось.

Следующий вид инструмента — трехмерный моделиер. Он нужен вам по двум причинам. Во-первых, вы можете быстро оценить, как созданная текстура смотрится на трехмерных объектах (так и хочется сказать ее жизни!) Во-вторых — например, в 3DStudio MAX есть много средств обработки и создания текстур. Там и фильтры, придающие боль-

ше реализма, и прозрачности, смещения, светотени.

Оригинальная программа также есть в комплекте установки Corel DRAW! и носит название Corel TEXTURE, недвусмысленным образом указывающее на ее назначение. Текстуры здесь создаются по принципу слоев. Помните пример с травой? Тут то же самое. Сделали первый слой в виде кирпичиков, раскрасили, добавили второй слой — волны, опять раскрасили, на-

черт разберет, но красиво, прорисовано, а главное — быстро.

В добрый путь

Надеюсь, я войдя в стали вам надежные подопыты, и теперь, если сможете оторвать все это от земли, — в путь! Помните, что над текстурами надо трудиться долго и с творческим подходом, ведь хорошая текстура — залог приятного самочувствия глаза и восхищения поклонников. Если физика влияет на механическое восприятие, звук и музыка — на эмоциональное, то текстуры — на чувственное восприятие игры. ■



жили источники света до пору эффектов. Что получилось.



Наш ответ Magic Trainer Creator

ВСКРЫТИЕ

На белом свете появилась новая программа для взлома игр — Detective Story. Извините... я хотел сказать — утилита для исправления ошибок разработчиков вроде малого количества денег в играх. Написана она вашим популярным слугой и автором этой статьи. Нескромно? А никто и не обещал, что кто-то будет скромничать. А вот поддержать отечественного производителя не только никогда не поздно, но еще и не всегда рано.

Кроме русскоязычности, в рассматриваемой утилите есть множество других преимуществ перед прочими программами подобной направленности: простой, инстинктивно понятный интерфейс, множество добавлений для пушего удобства пользователя, она как будто специально предназначено для ввода шестнадцатеричных кодов из рубрики «КОДЕКС» (особо нетерпеливым смотреть в конце статьи). Добавьте ко всему «хит сезона» — возможность вернуться к предыдущему поиску! То, чего нет даже в Magic Trainer Creator. Да и неудобно тем же Magic Trainer Creator пользоваться, когда единственно необходимым является введение hex-кода программы слишком громоздко. А в Detective Story все предельно просто. Запустил.exe шник, ввел адрес и наслаждайся результатом.

Верх...

Итак, давайте запустим утилиту и рассмотрим повнимательнее главное окно. Сразу же бросается в глаза панель инструментов (если нет, убедитесь в наличии монитора). На ней имеются следующие кнопки:

- 1 — создать новую таблицу адресов,
- 2 — открыть таблицу адресов с диска,
- 3 — сохранить текущую таблицу адресов,
- 4 — выбрать процесс для взлома (исправления ошибок). В появившемся окне следует выбрать один из процессов и нажать ОК. После выбора процесса становятся доступными кнопки 5 и 6;
- 5 — сохранить память выбранного процесса на диск (если нужно);
- 6 — ручная блокировка (если у вас стоит флажок автоблокировки в опциях, то использовать не нужно),
- 7 — первый поиск. В появившемся окне настроек поиска можно выбрать вид поиска (точное значение или диапазон значений), тип искомого числа (long (4 bytes) наиболее распространен) и ввести собственно искомые числа. Обратите внимание на кнопки «-» и «+» около полей для ввода числа — для целых чисел они означают наименьшее и наибольшее число со-

ответственно. То есть, если нужно найти число, меньше либо равное 1, то делаем так: выбираем «диапазон значений», в первом поле жмем на «-», а во втором вводим «1». Флаг «Проверить не только главный модуль» отвечает за область поиска. Рекомендуется держать его в неотмеченном состоянии — так поиск выполняется намного быстрее, но если не удается найти нужное значение, то можно попробовать начать новый поиск с отмеченным флажком, обычно помогает.

8 — поиск дальше. Эта кнопка отсеивает адреса по введенным условиям. Появившееся окно совпадает с предыдущим.

9, 10 — эти кнопки служат для предотвращения попытки ударить клавиатурой в монитор и выкинуть мышью в окно. Непонятно? Представьте: вы уже минут 20 отсидели непокорный адрес с деньгами. Конеч мучений близок, но тут вы вводите не то число, и, ясное дело, получаете 0 адресов. Все старания насморку, и возникает «те самые» желания. Восьмая кнопка — вернуть вас на один поиск назад, а девятая — вперед (если вы случайно ножили на восьмую). Пользоваться обеими можно неограниченное количество раз.

● Безымянный - DetectiveStory

Файл Атакуемая программа Поиск Опции Вид Помощь

Создать Открыть Сохран Прогр. Настр. Помощь

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
				Пояснение						Адрес	Значение	Тип

13

14

15

16

17

18

>>>

Редактировать

Вставить...

Удалить

DetectiveStory v1.0 Build 167 ---- By HOMO_PROGRAMMATIS aka 3DANDWI

Готовность

NUM

11 — настройки. Здесь можно настроить количество показываемых адресов, максимальное количество найденных, частоту обновления и заморозки значения, а также установить/снять упомянутый выше флажок автоблокировки (она увеличивает скорость поиска) и снять блокировку выбранного процесса после краха программы. Настройки можно сохранить в реестре соответствующей кнопкой.

12 — окно About. Настоятельно рекомендуется взглянуть; здесь также можно написать письмо автору программы (мне).

13 — список найденных адресов;

14 — список готовых адресов

...и т.д.

Снизу на главном окне имеются следующие кнопки:

15 — переместить выделенные (выделять можно и с помощью клавиш Shift и Ctrl) адреса из найденных (список 13) в готовые (список 14).

16 — редактировать адреса, выделенные (выделять можно и с помощью клавиш Shift и Ctrl) в списке 14. В появившемся окне можно настроить значение, пояснение, адрес и тип выделенных адресов, а также заморозить или разморозить его. ВНИМАНИЕ! При редактировании нескольких адресов из-

менения коснутся всех выделенных адресов, но неизменные поля останутся неизменными. Например, если выделить несколько адресов и нажать кнопку редактирования, после чего вписать только значение, то пояснение, заморозенность, адрес внутри процесса и тип останутся, какими были, а значение для всех адресов станет тем, что вы ввели.

17 — позволяет вручную создать готовый адрес по введенным значениям.

18 — служит для удаления выделенных в списке 14 адресов.

И все-таки оно вернется!

Теперь рассмотрим введение шестнадцатирочных кодов, которые в изобилии можно найти в рубрике «КОДex» нашего журнала, на примере игры Anachronox.

Запускаемый файл апохе.exe. Деньги — 55D093C (90), 55D093D (90).

Для того, чтобы все заработало, необходимо:

1. Запустить программу.
2. С помощью кнопки 4 выбрать нужную программу (в нашем случае апохе.exe).

3. Нажать кнопку 17 и заполнить появившееся окно, поместив в поле «Адрес внутри процесса» первое число

(в нашем случае — 55D093C), в поле «Значение» — переведенное в десятичный вид (подойдет Windows-калькулятор и любое другое средство «перевода» число в скобках (в нашем случае — 144). В поле «Пояснение» — комментарий (в нашем случае можно вписать «Деньги»). При необходимости можно поставить флажок «Заморозить». Выбрать тип значения echar (1 byte). Нажать OK.

4. Для следующих адресов повторить процедуру.

5. Готово! Можно сохранить готовую таблицу на диск с помощью кнопки 3, после чего, например, отнести ее к друзьям. Загружать надо так: нажимаем кнопку 4, выбираем программу, затем кнопку 2 загружаем таблицу с диска.

Засим прощаюсь с вами. Надеюсь моя программа существенно облегчит вам процесс «взлома» игр. По поводу багов, пожеланий и рекомендаций пишите мне на HOMO_PROGRAMMATIS@rambler.ru (можно это сделать и из окна About программы). С этого момента утилита займет место рядом с MTC на компакт «Манин».

Александр Милошавский aka
HOMO_PROGRAMMATIS aka 3DANDWI
HOMO_PROGRAMMATIS@rambler.ru

Бравы, коммандос! Commandos 2: Men of Courage

YOU HAVE BEEN A

Ох уж эти разработчики! Всякий раз они так и норовят спрятать от нас подальше основные файлы для редактирования игры и структурировать их таким образом, чтобы нам было ничего в них не понятно. В этот раз авторы написали текстовую составляющую этих файлов на испанском языке. Может быть, для кого-то это и не проблема, но много ли среди вас, дорогие читатели, тех, кто владеет этим, с позволения сказать, нехорошим языком? Нет? Вот и я о том же.

Подготовка

Все применительные файлы игры авторы упрятали от нас в *.pck-архивах. Последних всего два: Data.pck и Data2.pck, и лежат они прямо в директории с игрой. Оба архива битком набиты всякого рода информацией и требуют много свободного дискового пространства (особенно первый). Так что перед распаковкой любого из них запаситесь свободным местом.

Распаковать любой архив вам поможет утилита PCK Extractor,

которая поселится на нашем компьютере. Интерфейс программы очень прост. В верхнем поле для ввода укажите полный путь *.pck-архива, который вы хотите распаковать, а ниже — путь директории, куда этот архив должен быть распакован. Жмите на кнопку с надписью **unpack** и запаситесь терпением — процесс распаковки весьма продолжителен.

Действо

Поговорим о самих архивах. Data2.pck содержит в себе лишь директорию \Data, где в свою очередь помещаются папки \Sonidos, в которой лежат звуковые файлы игры с речью различных персонажей в виде *.wav-файлов.

Архив Data.pck представляет для нас большой интерес, нежели предыдущий. Здесь также можно найти каталог \Data, но в данном случае он играет иную роль. В нем хранится множество раскиданных по различным директориям файлов с игровыми параметрами и прочими интересностями, самым примечательным из которых является PARGLOBAL.DAT. Все они легко редактируются даже в простом «Блокноте», но есть одно большое «но» — все местные файлы написаны на испанском языке. Посему список разобранных ниже параметров не отличается особой размерностью (попробуйте как сами, разберитесь что-нибудь в эти каракули). Но прежде чем приводить его, скажу, что любой местный параметр имеет вид (XINT Y), где X — название данной характеристики, а Y — ее значение.

Параметры вида MAX*SRUSIONABLES, где вместо символа * стоит название оружия или предмета, определяют, в каком количестве данная вещь или вид вооружения может одновременно помещаться в рюкзак одного из членов вашей команды. Характеристики, име-

Наслаждайтесь на последнем уровне путем замены нескольких строчек.



щие вид MAXMUNITION*, где вместо * должно указываться название оружия, определяют максимальное количество боеприпасов к последнему, которое одновременно может тащить с собой один из ваших бойцов.

Вот список названий оружия и предметов, которые могут быть подставлены в обих случаях вместо символа *:

PISTOLA — пистолет, RIFLEFRANCO — охотничья винтовка, RIFLE — винтовка, METRALLETA — автомат, ARPONE — гарпун, BAZOOKA — базука.

В первом случае вы также можете подставить вместо * следующие наименования: MINA мина, MINASCONTRACARRO противотанковая мина, GRANADA граната, BOMBASHUMO — взрывчатка с дымом, BOMBASGAS — дымовая граната, TABACO сигарета, MOLOTOV — коктейль Молотова.

Далее следуют характеристики, имеющие несколько иную структуру, но та же логика: MAXUNIFORMES — максимальное число немецких униформ, которые может одновременно носить один из членов вашей команды,

MAXSABANASESCALA — максимальное количество аптечек, которые может одновременно поместиться в рюкзак одного из ваших бойцов,

MAXAMPOLLAS — максимальное количество наркотических средств, которые «разрешается» одновременно носить одному члену вашей команды.

В путь

Если вы задолбали изменить порядок прохождения миссий, вам на помощь придет все тот же архив Data.pck, а точнее, находящийся в нем файл \Misiones. В нем вы найдете

файл Misiones.dat. Отредактировать его содержимое можно в любом текстовом редакторе. Сам же файл состоит из десяти блоков, каждый из которых отвечает за определенную миссию (чем ниже располагается блок, тем выше номер миссии, которой он соответствует). Содержимое любого блока заключается в кавычках скобки. Если вы хотите поменять миссии местами, поменяйте местами соответствующие им блоки.

Помимо всего прочего, в архиве Data.pck можно обнаружить папки \Credits и \Sonidos. В первой из них валяются картинчики создателей игры. Представьте, как будет удивлен ваш товарищ, увидевший в списке создателей игры ваше имя и рядом с ней вашу фотографию крупным планом. Что касается каталога \Sonidos, то в нем собраны некоторые звуковые эффекты игры, записанные в формате *.wav.

Когда вы произведете необходимые преобразования над файлами, находящимися в одном из архивных файлов, загрузите обратно содержимое архива с помощью программы PCK Packer (ее также можно скопировать с нашего компакт-диска). Запускается PCK Packer из командной строки, с использованием следующих параметров (прежде чем ее запустить, раскройте ту папку, куда она была установлена): «PCK Packer.exe» sX sY, где X — путь к описанию, в который вы хотите произвести записку (прежде чем заниматься упакровкой, убедитесь в том, что такой описатель существует), Y — путь папки, которую вы хотите запакковать. Пример «PCK Packer.exe» s:C:\Games\Commandos 2\Data.pck s:C:\Data\Files. Теперь можете запускать игру и наслаждаться плодами своего творчества. ■



**499
рублей**

EMPIRE EARTH

Официальная русская версия

КУПИ СЕБЕ ИМПЕРИЮ!



Специальная цена только в магазинах «Союз»

«ВсеСОЮЗный», ул. Петровка, д. 2, ЦУМ 6 этаж;
тел.: 924-85-42, 292-59-02 (зал)

м. Молодежная, ул. Ярцевская, д. 19, ТЦ «Рамстор 1»;
тел.: 937-04-36

м. Рижская, ул. Шереметьевская, д. 60 А, ТЦ «Рамстор 2»;
тел.: 937-26-29

м. Каширская, Каширское шоссе, ТЦ «Рамстор 3»;
тел.: 933-89-00

ТЦ «Магнит», ул. Удальцова, д. 42;
тел.: 431-10-31, 431-10-58, 785-05-86, доб.140, 142

м. Алексеевская, Проспект Мира, д. 116;
тел.: 287-36-61

м. Арбатская, ул. Старый Арбат, д. 6/2;
тел.: 202-79-97, 291-25-98

«Жулебино», Хвальныйский бульвар, д. 7/11;
тел.: 700-83-13, 700-83-14

м. Кузьминки, Волгоградский проспект, д. 133, ТД «Мир»;
тел.: 172-79-34, 172-46-79, 175-25-31 (132)

м. Юго-Западная, проспект Вернадского, д. 86, стр. 2;
тел.: 434-53-60

SIERRA™

STAINLESS STEEL  STUDIOS™

По вопросам оптовых поставок обращайтесь
в компанию «Софт Клуб»; тел. (095) 232 6952,
факс: (095) 238 3889, e-mail: sales@softclub.ru



Подкажите пожалуйста, какую память мне лучше модуля по 128 Мб?

Если два модуля по 128 Мб одинаковы, то есть произведены одной компанией и имеют одинаковое количество микросхем, то ощутимой разницы ты не заметишь. Кто-то из специалистов утверждает, что два параллельных модуля работают быстрее, чем один модуль, и при этом меньше нагреваются, но эту разницу в скорости/температуре можно заметить только в очень тонких и специфических тестах. На практике обоим вариантам можно считать равноценными.

Если же модули разные (например, один Samsung, а другой памяти, или один PC100, а другой PC133), то скорость может ощутимо снизиться из-за разных таймингов. Кроме этого, модули памяти могут оказаться вообще несовместимыми, и твоя работа за компьютером превратится в череду бесконечных глюков и зависаний плавно переходящих в аварийное состояние. Так что я бы посоветовал все-таки покупать один модуль на 256 Мб, нежели два по 128 — меньше мороки, и лишний разъем под память будет свободен.

Я хочу подключить к звуковой карте отечественные колонки на 30 Вт. Я знаю, что мощности звуковой

припаять вместо ру

перепутать полярность

Кок ни странно, можно. И там, и там два провода, так что ошибиться сложно. Даже если ты перепутаешь полярность — ничего страшного не произойдет. Кстати, полярности как таковой там нет, так как ток переменный. Но могут быть проблемы со звуком, если ты припаяешь две колонки по разному. Если на одной колонке будет +, а на другой —, то ты можешь попортиться с басами или стереоэффектом, так как одна из колонок будет работать «изворот-новизором». Русские Кулибины придумали для определения полярности оригинальный способ беречь батарейку на полтора вольты и подключить к колонке Мембрана низкочастотного динамика сместится или на тебя, или от тебя. Тот провод, к которому нужно подключить + батарейки, чтобы мембрана сместилась на тебя, помечается как «+». Пропедаешь то же самое со второй колонкой.

Во-первых, игра с форматом HTML не бывает. Как вариант, online-игры могут быть написаны на языках JavaScript, VB Script или Java. В этом случае сам текст игры размещается либо внутри html-када (довольно редкая ситуация), либо во внешнем js, vb или class файле. В первом случае можно просто сохранить html на диск, а во втором придется долго искать все файлы игры и скачивать их. При этом вовсе не факт, что игра заработает автономно и не потребует подключения к Сети. Но, судя по ссылке, твой случай гораздо проще. Я лично проверил этот линк и выяснил, что игра написана с помощью технологии Flash.

Как известно, Flash-апплеты — штука полностью автономная, которая позволяет сохранять загруженные из сети ресурсы на жестком диске. Чтобы сделать это, дождись полной загрузки игры в окне браузера. Ты должен понимать, что напрямую сохранить Flash-игру нельзя, то

есть кнопки Save или Save As — тебе никто не предоставит. Тут надо действовать умнее и воспользоваться кэшом браузера, где некоторое время сохраняются все законченные ранее Flash-ролики. Игру, как вы уже, наверное, поняли, придется выковыривать именно оттуда.

Иди в Сервис → Свойство обозревателя → Временные файлы Интернета → Настройки → Просмотр файлов. После этого найди файл с расширением swf и датой, соответствующей понятию «сегодня». Скорее всего, это и будет та самая искомая игра. Если swf-файлов вдруг оказалось несколько, то определять нужный придется банальным методом тыка. Как только найдешь — сохрани этот файл в другую папку.

Теперь можешь наслаждаться игрой в любое время. Просто потащи посредством drag-and-drop flash-файл в свой браузер и при необходимости закрой с сайта производителя специальный Р-чип.

У меня при включении компьютера материнская плата прерывисто пищит, а компьютер вообще не загружается. Что делать?

В момент загрузки тестовая программа BIOS («Биос» в просторечии) проверяет на работоспособность основные компоненты компьютера. Если обнаружена неисправность — биос дает об этом знать посредством звуковых сигналов, которые ты прослушать можешь «писк». По-остатке этого «писки» можно определить тип неисправности. Если компьютер пищит один раз, но долго, значит, обнаружена неисправность в блоке питания. Об этом, кстати, свидетельствуют также и постоянные выключения компьютера, дым из системного блока и неприятный запах гари. Если писк повторяется через равные промежутки времени, значит, неисправна память или материнская плата. Один длинный и один короткий сигнал — неисправность контролера прерываний или проводки проверки ОЗУ на четность. Два коротких сигнала —

ошибка CMOS. Три коротких сигнала — ошибка при сбросе. Один длинный и два-три коротких сигнала — неисправна видеокарта.

Как правило, такого рода «писки» сигнализируют об уходе в мир иной одного из компонентов системы. Но еще чаще это связано с плохими контактами розъемов, слотов или сокетов. Прежде чем везти компьютер в ремонт, отсоедини все внешние кабели (от принтера, от мышки, от сканера и т.д.) и хорошенько протри контакты разъемов, прямой их ошпатель и окрести в ближайшем кроне. Если это не помогло, вскрой корпус, отсоедини все шлейфы, короточки и процессор, прочисти контакты и собери все снова. Если «писки» повторятся, то можешь смело заказывать запчастьную и нести горючий комп в ремонт.

Не все так плохо. Если у тебя не совсем уж долготопный монитор, то выгореть он не может — в блоке или современных мониторах люминисцентный слой вообще не выгорает. А яркость у тебя снизилась из-за изменения потенциалов резисторов и конденсаторов. К сожалению, это происходит с течением времени. Помочь может комплексная операция, со-

суща в том, что все резисторы и конденсаторы в блоке питания и в мониторе заменяются на новые. Это или в сервисном центре, или в специализированной фирме. Если ты не очень крут в радиоэлектронике, но в хорошей компьютерной фирме тебе это сделают быстро и недорого.

Заскис отключился, вечно ваш, Дмитрий Горичев

Вероятно, вы уже успели пройти Red Faction и поиграться в поставленные с игрой мультиплеерные уровни. Если это так, не упустите возможность ознакомиться с редактором карт RED, чтобы научиться создавать уровни для данной игры.

В этой статье мы поговорим о редакторе в общем, рассмотрим его особенности и основные принципы работы с ним. В следующем номере мы продолжим изучение программы, познакомимся с тонкостями создания карт.

Знакомство

Начнем изучение редактора с ознакомления с его интерфейсом. Прежде всего следует отметить, что при работе желательно установить на рабочем столе разрешение не ниже 1280x1024. Хотя можно нормально работать и при 1024x768 — правда, при этом на экран может изречь что-нибудь не входящее (например, некоторые подсказки или кнопки), но этого всегда можно избежать, ненадолго убрав с экрана панель задач или временно увеличив разрешение на рабочем столе.

Экран программы состоит из четырех основных элементов. Первый из них — это меню, расположенное сверху и состоящее из двух частей: верхняя (отсюда можно вызвать основные команды редактора) и нижняя. Пользуясь услугами последней, можно выбрать режим ра-



боты, где вы устанавливаете камеру при работе с Free Look, отображается в других окошках красным крестиком, закрашенным в окружность.

Слева от основного окна располагается командная панель, где собраны команды, доступные в выбранном режиме работы редактора (содержимое командной панели зависит от выбранного режима).

Последний элемент интерфейса, а именно статусная панель (в ней отображаются различная справочная информация), находится в левом нижнем углу программы.

Навигация

Система передвижения и вращения камеры на бескрайних просторах вашего уровня достаточно сложна. Прежде всего наведите курсор мыши на окошко с нужным видом. Теперь вы можете, используя соответствующие клавиши на цифровой клавиатуре (Numpad), двигать и вращать камеру. С видами Top, Front и Left все просто: чтобы переместить камеру в любом из четырех основных направлений, используйте клавиши с соответствующими стрелками. Чтобы телепортировать камеру в любую точку пространства, просто нажмите Shift и щелкните левой кнопкой мыши в эту самую точку.

С Free Look все гораздо сложнее. Клавиши со стрелками вниз/вверх предназначены здесь для наклона камеры в соответствующем направлении. С помощью кнопки со стрелками влево/вправо можно крутить камеру в горизонтальном направлении, а пользуясь услугами клавиш 1 и 3 — смещать ее влево/вправо (стрейфы). Кнопки 7 и 8 позволяют вращать камеру вокруг своей оси (7 — влево, 8 — вправо). Что же касается клавиш Enter и +, то они позволяют смещать камеру в вертикальном направлении (Enter — вниз, + — вверх).

Для приближения камеры в любом из трех видов нажимайте на клавиатуре клавишу A, для ускоренного приближения — Shift + A. Для отдаления камеры используйте клавишу Z (для быстрого отдаления предусмотрена комбинация клавиш Shift + Z). Впрочем, работая с видом Free Look, можно выполнять эти же операции с помощью мыши. Для этого зажмите одновременно Shift, левую и правую кнопки мыши, а затем ведите курсор вверх/вниз.

И последнее. Если вам нравится управлять камерой с помощью мыши (всегда удобно, кстати), можете использовать следующие комбинации: клавиш Zажать Shift и левую кнопку мыши, вы можете перемещать камеру путем ведения курсора в нужном направлении. Зажать Shift и правую кнопку мыши, а также двигать курсор мыши в нужном направлении, вы можете крутить камеру.

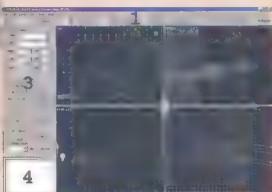
Режимы

В редакторе насчитывается шесть режимов работы: Brush, Face, Vertex, Texture, Object и Group, в каждом из которых вы можете выполнять различные операции и действия. Сегодня мы поговорим о трех основных режимах: Brush, Texture и Object.

Brush

Режим Brush (активируется нажатием комбинации клавиш Shift + T) позволяет вам рисовать различные геометрические фигуры, преимущественно объемные (бруски), которые потом можно использовать как изобретение вашей команды или какого-нибудь объекта на вашей карте. При работе в данном режиме вы можете пиццезер на своей карте голубой пороллаплинел (проще говоря, заготовку для фигуры), задача которого — изобразить форму фигуры, которой вы можете обогатить ваш уровень. Стоит вам только нажать на кнопку Create Brush, которая расположена в центре командной панели. Чтобы определить размеры и форму фигуры, обращайтесь к все той же командной панели. Там вы найдете три блока, нижний из которых нас пока не интересует. А вот верхние два — Brush Properties и Brush Operators. Они обладают небольшим набором характеристик и свойств изготавливаемой вами фигуры, а также запасом команд и операций, которые вы можете над ней производить.

В первом расположились общие характеристики. Первая из них — Shape — отвечает за форму фигуры, которая может быть шести видов: Box — пороллаплинел, Cone — конус, Cylinder — цилиндр, Face — плоская фигура, Sphere — сфера, Wedge — клин. Вторая характеристика — Type — обозначает тип фигуры. Air — тело, наполненное воздухом (используется для создания камнаты, помещения, лафа и т.п.), и Solid — «твердое» тело, то есть объект, внутри которого нет воздуха или же его очень мало (подходит для создания каменных глыб, телевизоров, дверей и многих других объектов,



Интерфейс программы. 3 — командная панель, 4 — статусная панель.

боты редактора (их всего шесть) с помощью поля со списком, озаглавленного словом Mode. Здесь же можно настроить масштаб координатной сетки (Grid Size), резкость вращения камеры (Rotate Speed) и скорость передвижения камеры (Camera Speed).

Под меню находится основное окно, занижающее большую часть экрана и состоящее из четырех небольших окошек. Каждое из них отображает содержимое вашей карты с разных точек и разными способами. Free Look — окно просмотра карты в трехмерном пространстве, Top — вид на карту сверху, Front — вид спереди и Left — слева. Обратите внимание на то, что

в большинстве своем не отличающихся большими размерами)

Нобор оставшихся характеристик зависит от того, какую фигуру вы создаете. Вот список параметров, с которыми вы можете здесь встре-

титься: **Height** — высота создаваемого бруса, **Width** — его ширина, **Depth** — длина, **Radius** — радиус, **Sides** — количество сторон. Рядом с такими характеристиками, как **Height**, **Width** и **Depth** помещается параметр **Split**, определяющий, на сколько частей делится выбранный брус соответственно по высоте, ширине или длине (то есть означает, что объект не делится на части). Достоинством каждой такой части является то, что на нее можно наложить собственную текстуру.

В блоке **Brush Operators** располагается ряд кнопок, используя которые, вы можете производить различные операции над уже изготовленным фигурой, основаны из которых являются **Bend** (сгибание фигуры), **Stretch** (растяжение), **Mesh** **Smooth** (поплавка), **Twist** (искривление).

Кроме того, вы можете перетаскивать и вращать заготовку для фигуры и сами фигуры. Перед тем как совершать эти операции, вы должны выделить используемую фигуру, щелкнув на ней левой кнопкой мыши. Перетаскивание осуществляется путем зажатия на клавиатуре клавиши **M** и последующего ведения курсора мыши в нужном направлении. Вращение осуществляется тем же способом, что и перетаскивание, только с помощью кнопки **R**. Установите фигуру в нужное место и положение, нажмите на пробел, до тех пор, пока редактор не поймет, что содержимое основного окна нужно перерисовать. И вообще нажимайте на пробел всякий раз после того, как вы произвели какое-нибудь важное действие.

Texture

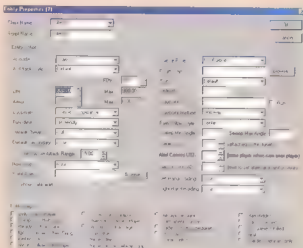
Режим **Texture** (**Shift + T**) предназначен для текстурирования игровых объектов. Как только вы перейдете в этот режим, на командной панели появится окошко с изображением выбранной текстуры. Прямо под ним можно найти два поля со списком, в которых вы можете выбрать нужную вам категорию текстур, в верхнем — подходящую текстуру из этой категории.

Нажав на кнопку **Browse**, находящуюся рядом с нижним полем, вы увидите полный перечень текстур, рядом с каждой из которых располагается ее изображение в уменьшенном виде. В каждой категории хранятся текстуры определенного вида. Например, категория **Doors** наполнена текстурами для дверей, а **Gloss** — «стеклянными» текстурами. Что касается нижней части командной панели во время нахождения в режиме **Texture**, то она полностью окупирована кнопками, позволяющими совершать различные действия и преобразования над выбранной текстурой.

Чтобы «наклеить» на какую-либо поверхность текстуру, необходимо выбрать на ко-

мандной панели нужную текстуру, щелкнуть левой кнопкой мыши на текстурируемое место и, наконец, на все той же командной панели нажать на кнопку **Apply**.

Если вы желаете затекстурировать все гра-



Перед вами — окно свойств объекта типа Entity.

ни бруса одной и той же текстурой, выберите последнюю, щелкните левой кнопкой мыши на любую часть бруса, воспользуйтесь комбинацией клавиш **Shift + S** и только потом нажимайте на кнопку **Apply**.

Если при наложении на любую поверхность текстуры последняя легла не так, как надо (скажем, вверх ногами), щелкните левой кнопкой мыши на эту поверхность и нажмите на командной панели кнопку **Apply Map**, чтобы исправить ситуацию.

Object

Взае себе в напарники режим **Object**, вы можете украсить свой уровень вещами и предметами различного назначения, а также наложить его врагами и прочими субъектами. Командная панель в данном режиме принимает вид древовидного списка всевозможных объектов, которыми вы можете обогатить ваш уровень. А древовидный этот список потому, что некоторые объекты объединены в группы (например может послужить группа объектов **Item**). Рядом с названием любой группы имеется значок с плюсом, щелкнув на которую, можно просмотреть содержимое этой группы.

Чтобы добавить какой-нибудь объект на свою карту, просто выберите его из списка, щелкнув левой кнопкой мыши на его названии. Далее, зажав клавишу **P**, щелкните левой кнопкой мыши в то место внутри вашей комнаты, где, по вашему замыслу, должен находиться выбранный объект. Есть и другой вариант установки объекта — двойной щелчок на его названии. В этом случае он установится в то место, где располагается камера в режиме **Free Look** на момент выбора объекта из списка.

Установка на карте какой-либо объект, вы можете обратиться к его свойствам и характеристикам, настроив их на свой лад. Для этого щелкните на него левой кнопкой мыши (при этом

надо обязательно находится в режиме **Object**) и воспользоваться пунктом меню **Edit/Properties** или комбинацией клавиш **Ctrl + P**. Содержимое появившегося на экране окна со списком свойств и характеристик зависит от типа объекта (подробнее о свойствах различных типов объектов читайте ниже).

Другим неотъемлемым достоинством режима **Object** является возможность перетаскивания и вращения созданных ранее объектов. Операции эти выполняются в точности так же, как и в случае с фигурами, то есть с помощью клавиш **M** и **R**.

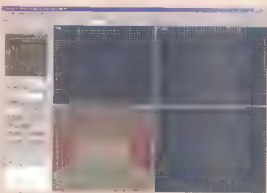
Создаем карту

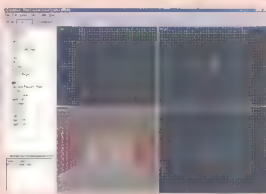
Для начала создадим простенький уровень, представляющий собой небольшую пустую комнату. С этой целью войдите в меню **File** и выберите пункт **New**. Затем перейдите в режим **Brush** (он активизируется при запуске редактора — так что, если вы еще не экспериментировали со сменой режимов, можете смело пропустить это действие). Убедитесь в том, что масштаб координатной сетки (**Grid Size**) равен единице.

Для удобства установите камеру в точку с координатами **0, 0, 0**. Для этого удобнее всего просто нажать на клавиатуре клавишу **Home** (курсор мыши при этом должен быть наведен на основное окно программы). Если вы до этого двигали заготовку под брус, нажмите на клавиатуре клавишу **B**, чтобы поместить ее в начало координат.

В центре заготовки вы можете видеть выкрашенную в зеленый цвет модель Паркера, которая обозначает стартовую точку для игрока (то есть его начальную позицию в вашем уровне). По умолчанию она занимает позицию в начале координат. Вы не можете перемещать и вращать стартовую точку, как любой другой объект (то есть с помощью клавиш **M** и **R**), но зато можете ее пересоздать, указав ей новое место. Делается это путем активизации режима **Object** и последующей установки любого из вышеперечисленных способов объекта **Player Start** (это и есть стартовая точка) в нужную точку. В нашем случае (да и вообще при создании несложных по своей архитектуре уровней) лучше оставить стартовую точку там, где она есть, то есть в начале координат.

Следующим этапом является подготовка к изготовлению бруса, который в будущем станет комнатой в вашем уровне. Сначала выберите для него подходящие размеры и форму. Пуская это будет обычный прямо-





угловой параллелепипед (для его создания в блоке **Brush Properties** установить значение параметра **Shape** на отметку **Box**) Значение характеристики **Type** следует определить как **Air** Не помещает также немного поменять размеры будущей комнаты — ее высоту сделайте равной четырем, а ширину и длину — восьми Когда браш будет готов, жмите на кнопку **Create Brush**, а затем и на пробел

Теперь займемся текстурированием нашей комнаты Чтобы вам было легче это делать, зайдите в меню **View** и включите опцию **Show Just Textures** и **Render Everything**, поставив рядом с ними галочки Затем активируйте режим **Texture** и затекстурьте поочередно все стены комнаты, а также ее пол и потолок Для стен рекомендуется использовать «текстуры», принадлежащие категориям с названием **Wall — ***, для пола — текстуры из категорий **Floor — *** и для потолка — текстуры из категорий **Ceiling — ***, где вместо «*» стоят слова **Cement**, **Metal**, **Rock** или **Misc** Эти слова обозначают материал, из которого «сделаны» текстуры, принадлежащие выбранной категории **Cement** — цемент, **Metal** — металл, **Rock** — камень, **Misc** — какой-то другой материал

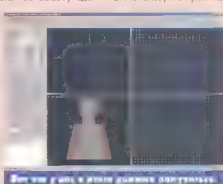
Напоследок добавим в нашу комнату немного света Для этого перейдите в режим **Object**, поместите в подходящее место объект **Light** и загляните в его свойства (**Properties**) Последнее тут в изобилии, но мы воспользуемся лишь несколькими

Light Type — тип света, даваемого источником, **Current Color** — цвет света Чтобы его поменять, нажмите на находящуюся рядом кнопку **Change Color** и выберите из палитры нужный цвет, **Intensity** — яркость света, **Range** — величина освещаемой области На вашей карте источник освещения выглядит как обитая желтыми окружностями лампочка Если вы хотите осветить всю комнату, установите источник освещения в ее центр и увеличьте яркость даваемого им света Теперь отразитесь прямоком в меню **Level** и выберите там пункт **Calculate Maps and Light** Также посетите меню **View**, включите опцию **Show Textures with Lightmaps** и нажмите на пробел

Увеличиваем карту

Руководствуясь принципом «одно комната — хорошо, а две — лучше», увеличим размеры карты, добавив к уже имеющейся комнате новую и коридор, соединяющий их друг с другом

Сначала создадим коридор Сделать это можно двумя способами: создать новый браш или скопировать в буфер имеющийся (тот, что отведен под комнату) и вставить его в нужное место, поменяв затем его размеры Второй вариант предпочтительней — им и воспользуемся Чтобы скопировать в буфер браш (при этом нужно обязательно находиться в режиме **Brush**), выделив его, щелкнув на нем левой кнопкой мыши (после этого его ребра окрасятся в красный цвет), и воспользуемся пунктом меню **Edit/Copy** или комбинацией клавиш **Ctrl + C** Используйте пункт меню **Edit/Paste** (**Ctrl + V**),



чтобы вставить его в то же место, где располагалось комната Перетащите браш, установив его по отношению к ней так, чтобы они находились на одном уровне и одна из стен коридора проходила по стене комнаты, образуя в ней проход перетаскиванием браша удобно пользоваться видом **Top**, а при совмещении стен — еще удобнее, особенно если подвести команду **максимально близко** к совмещаемым стенам

Далее, выделив коридор, на командной панели в блоке **Brush Operators** щелкните на кнопку **Stretch** или, что проще, нажмите на клавиатуре клавишу **D** На экране появится небольшое окошко, именуемое **Stretch Properties**, в котором вы можете первоначально на новый под размеры «коридорного» браша Сделайте его ширину, скажем, равной трем, высоту — четырем (то есть ее можно не менять) и длину — восьми Жмите на клавишу **OK**, и дело сделано

Аналогичным образом создайте третий браш, отведенный под еще одну комнату, только его размеры можно теперь не менять Расположите новый зал по отношению к коридору следует так же, как и начальную комнату, только с другой стороны

При желании можете поменять текстуры в коридоре и второй комнате, после чего вам останется только осветить и то, и другое Жмите на пробел, когда все будет готово Далее вы можете продолжать увеличивать уровень, добавляя в него новые комнаты и соединяющие их коридоры

Объекты и их свойства

Пора укоротить уровень различными предметами, вещами и субъектами Для этого прежде всего переключитесь в режим **Object** и обратитесь свой завет на командную панель Здесь вы увидите кучу объектов и их групп

Для начала рассмотрим объекты **Geo Region** и **Gos Region** Если добавить любой из них в ваш уровень, на территории последнего появляется область, границы которой окрашены зеленым цветом Все (за исключением определенных предметов), что находится внутри этой области, будет в первом случае — разрушаемыми, а во втором — находиться под действием ядовитого газа Кроме того, оба объекта имеют ряд индивидуальных свойств

Shape — форма области, бывает либо **Box** — параллелепипед, либо **Sphere** — сфера, **Radius** — радиус области (это характеристика используется только в том случае, если форма области определена как сфера)

Width — ширина области, **Depth** — ее длина, **Height** — ее высота

Помимо этого, у **Geo Region** имеется корак характеристика **Hardness**, определяющая твердость местных стен (0 — очень низкая твердость, 100 — высокая), а у **Gos Region** — параметры **Gos Color** (цвет газа, который вы можете выбрать из предложенной палитры, нажав на находящуюся рядом кнопку **Change Color**, и **Gos Density** (количество газа)

Если внутри разрушаемой области вы хотите поместить неразрушимый участок, добавьте туда объект **Non-Geo Region** При создании мультиплеерной карты вам не обойтись без использования объекта **Multiplayer Respawn Point** — точки, где «рождаются» игроки после того, как его убили Если в вашем уровне присутствует несколько таких точек, то «взросневший» герой может появиться в любой из них Если вы уровень рассчитан на командную игру, загляните в свойства данного объекта Там вы можете выбрать один из двух пунктов

Red Team — точка является местом «рождения» членов красной команды

Blue Team — то же для синей команды Помните: галочкой один из этих пунктов (другой же при этом должен остаться неотмеченным), если вы желаете индивидуализировать ту или иную **Multiplayer Respawn Point** для одной из команд

Теперь займемся рассмотрением основных групп объектов **Clutter**, **Entity** и **Item**

Clutter

Группа **Clutter** помогает вам оформить уровень вещами и предметами различного назначения и состоит из семнадцати подгрупп В первой из них — **Computers** — собраны составные части компьютеров (системные блоки, мониторы, клавиатуры, кабели и т.п.), во второй (**Consoles**) — всевозможные консоли, а в третьей (**Cutscenes**) — простенькие скриншоты сцен (завес космического корабля, взрыв космической станции и т.д.) Подгруппа **Furniture** содержит в себе разнообразную мебель, **Keys** — различные ключи, **Lights** — осветительные приборы (лампы, светильники и т.д.), **Machinery** — машинное оборудование и разного рода механизмы, **Medical Equipment** — медицинские оборудование и инструменты **Misc** — предметы, не относящиеся ни к одной из местных категорий (стаканы, настенные часы, книги, бумаги и др.) Следующая подгруппа — **Natural** — являющаяся хранилищем объектов естественного происхождения и разделяется на две подгруппы



Если у вас возникло желание использовать в своем уровне текстуры собственного производства, убедитесь в том, что они соответствуют следующим требованиям. Текстуры должны быть 24- или 32-битными *tga-файлами, имеющими разрешение не выше 256х256 пикселей. Кроме того, длина и высота любой текстуры должны быть кратны двум и не должны отличаться друг от друга более



чем в восемь раз. Создав текстуру, удовлетворяющую данным требованиям, разместите ее по адресу «Каталог игры» \user_maps\textures*. Затем, открыв редактор, включите режим Texture и в командной панели выберите категорию текстур под названием Custom. В ней вы найдете все созданные вами текстуры, которыми вы можете текстурировать все, что только захочется

Plants, где сосредоточены всевозможные растения, и Rocks, где собраны различные каменные объекты: горные породы, булыжники и т.д.

В подгруппе Office Stuff можно найти офисное оборудование. В Screens — экраны, в Storage — предметы, предназначенные для хранения чего-либо (ящики, пакеты и т.п.), в Structural — решетки, изгороди, столбы, колонны и т.д., в Switches — переключатели, кнопки и рычаги, в Tools — разнообразные инструменты, и в Weapons — составные части турелей

Entity

Группа Entity разделяется на пять подгрупп Creatures, Miners, Robots, Utlor и Vehicles. В первой из них содержатся представители животного мира, проживающие на Марсе, во второй — шахтеры, в третьей — всевозможные роботы и турели, в четвертой — члены Илор (среди них имеются как недруджеловые охранники, так и мирные люди, типа рабочих, ученых и т.д.), и в последней — транспортные средства.

Объекты/субъекты из этой группы имеют самое большое число свойств и параметров. Ниже приведен список основных из них. При подстановке значений для некоторых параметров удобно пользоваться выходящим списком, активизирующимся при нажатии на кнопку со стрелкой, располагающуюся рядом с соответствующей ячейкой для ввода.

AI mode — поведение объекта/субъекта. Catalogic — он недвижимо, Waiting — он неподвижен до тех пор, пока не узнает, что рядом находится игрок, и когда это случится, он начнет направленные против вас боевые дейст-

вия, Motion Detection — этот тип поведения используется исключительно для турелей.

AI Attack Style — стиль атаки. Может быть none — субъект вообще не умеет атаковать. Evasive — в этом случае он будет параллельно с ведением атаки постоянно уворачиваться от атак со стороны противников. Stand_Ground — все время стоит на месте и не двигается, стремясь в вас лишь тогда, когда этого требует обстановка. Direct — постоянно преследует свою цель, не уделяя особого внимания обороне. Второй стиль атаки лучше всего подходит любому маленькому роботу, тогда как для его большого и сильного собрата нет ничего лучше стиля Direct. У объектов/субъектов, страдающих отсутствием боевых навыков, местное значение должно равняться пустому месту.

FOV — поле зрения. Life — начальное число жизней. Чуть правее данной характеристики располагается параметр Max, обозначающий максимальное «количество» жизней, которое только может быть у данного объекта/субъекта.

Armor — стартовая броня. Характеристика Max, находящаяся напротив данного параметра, определяет максимальное «количество» брони, которое только может быть у данного объекта/субъекта.

Friendlyness — дружелюбность объекта/субъекта по отношению к вашему герою. При значении Unfriendly ни о какой дружелюбности говорить не приходится, в этом случае объект/субъект является вашим противником. При Neutral он абсолютно нейтрален по отношению к вам. При Friendly — дружелюбен, в этом случае он являет собой вашего союзника. При Outcast — постоянно избегает встречи с вами, унося ноги подальше от вас всякий раз, когда вы к нему приближаетесь.

Skin — skin. Следующие параметры имеют смысл настраивать только у людей и роботов.

Default Primary — основное оружие, которое субъект имеет с самого рождения, то есть по умолчанию.

Default Secondary — дополнительное оружие субъекта, которое тот имеет по умолчанию, Item Drop — вещь, которую теряет субъект, будучи убитым (его оружие — не в счет).

Corpse Pose — труп субъекта. В случае если субъект не оставляет трупа, местное значение должно выглядеть как Not Corpse.

Left Hand Holding — предмет, который держит субъект в левой руке (здесь и в следующем случае оружие указывать не надо).

Right Hand Holding — предмет, который держит субъект в правой руке.

Если вы хотите, чтобы игра на вашей карте закончилась после уничтожения данного объекта/субъекта, пометьте галочкой надписи End Game If Killed, расположенную в блоке Entity Flags.

Item

Группа Item, в отличие от Clutter и Entity, не содержит в себе подгрупп. Здесь хранятся различные полезные вещицы, типа аптечек, брони, стволов иmunition к ним. Помимо всего этого здесь имеется еще два немаловажных объекта flag_blue (флаг синей команды) и flag_red (флаг красной команды), использу-

ющиеся при создании многопользовательской карты вида Capture the Flag (захват флага).

У объектов из группы Item имеется только две важные характеристики.

Count — количественная характеристика предмета. К примеру, если речь идет об аптечке, то здесь указывается, сколько здоровья она прибавляет подобравшему ее игроку.

Respawn Time — время, по прошествии которого с момента взятия предмета кем-либо он вновь появляется на своем месте.

Финальные штрихи

Когда работы над уровнем будут завершены, нажмите на пробел. Затем войдите в меню Edit и выберите пункт Level Properties. На экране появится одноименное окно, где вы можете просмотреть свойства и характеристики вашего уровня и при желании подкорректировать их. Поменяйте исходное название уровня (параметр Level Name) на что-нибудь более оригинальное и, если хотите, замените имя автора карты (Author). Если ваш уровень является многопользовательским, включите опцию Multiplayer Level, поставив галочку рядом с соответствующей надписью, которая находится в самом низу окна.

Теперь вам нужно сохранить ваш уровень. Если он рассчитан на одного игрока, его следует назвать red.fl (расширение можно не писать — оно добавляется автоматически) и расположить по адресу «Каталог игры» \user_maps\single. Если же он — мультиплеерный, он должен быть сохранен здесь «Каталог игры» \user_maps\multi. Кроме того, название файла многопользовательской карты должно начинаться с букв edmp, если карта рассчитана на deathmatch или командный бой (например, dmp1a.fl), и с приставки cofs, если она предназначена для захвата флага.

Наконец, воспользуйтесь услугами пункта меню File/Create Level Packfile, для того чтобы



Любуемся на уровень в игре

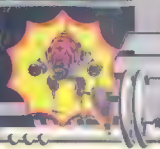
редактор создал специальный *.wpp-архив и поместил туда ваш уровень.

Уровень готов, с чем и вас и поздравляю! Чтобы поиграть на нем, зайдите в меню File и выберите пункт Play Level или просто нажмите F7. Мультиплеерные уровни можно также запускать из главного меню игры, используя пункт Multi, а затем и Create Game. После этого вам остается только выбрать свою карту из общего списка и нажать на кнопку Start.

О том, как сделать уровень играбельным и красивым, мы поговорим в следующей статье. Успехов вам в картостроительном деле! ■

Основы создания уровней для Serious Sam

Первая из цикла статей



Всем хорош «Крутой Сэм»: и графика на уровне, и монстры — толпы, кровавица льется цистернами, вот только... Вот только, к сожалению, развлечение закончилось в тот же день, когда вы купили игру, — уж больно короткая она оказалась. И когда живых монстров уже не осталось, а разорванной обилием крови сознание требует продолжения банкета, на помощь приходит...

Serious Editor на старте

Редактор работает на движке игры, и от этого очень много выиграивает. Уже в процессе редактирования вы можете видеть конечный результат — скажем, освещенные движок рассчитывает почти на лету. Вам не придется, изменяя параметр одного маленького источника света, несколько часов компилировать уровень, как в Q3Radiant, чтобы оценить результат. К тому же вы можете не только рассмотреть результат, но и опробовать его в игре, не выходя из редактора. Это может пригодиться, например, для проверки работоспособности дверей или

и все остальное. Каждый объект имеет свою картинку, а также подписан, поэтому разобравшись в объектах не составит особого труда. Менять представление окон объектов можно цифрами 0-9 на цифровой панели клавиатуры. Нам понадобятся лишь режимы, включенные цифрами 0 (стандартный, с которым вы начинаете работу) и 6 (единственное окно Perspective с максимальным качеством графики).

Довоить разберемся, как изменять положение камеры в окне обзора. Чтобы просто передвигать камеру (вверх-вниз, влево-вправо), надо зажать пробел и левую кнопку мыши и двигать курсор в нужном направлении. Чтобы увеличить и уменьшить масштаб — пробел и правую кнопку мыши и двигать мышью вверх-вниз. Чтобы поворачивать камеру (в окне Perspective) — пробел и обе кнопки мыши и опять же двигать мышью

в нужном направлении. Также можно навести курсор на одно из окон (лучше использовать вид Perspective) и нажать кнопку Esc — так вы сможете переключаться по уровню, как spectator в Counter-Strike. Поворот камеры будет изменяться даже, если вы будете двигаться вперед, осуществляя с помощью клавиш, назад — вперед. Чтобы прекратить скелетацию, снова нажмите Esc.

Редактор имеет четыре режима работы. Первый — режим редактирования объектов (brush, entity), включается кнопкой E. Когда этот режим активен, внизу окна редактора горит синий индикатор. Второй — режим редактирования полигонов (текстурирование, задание свойств и др.), включается кнопкой P. Когда активен этот режим, цвет индикатора должен стать желтым. Третий режим редактирования свойств секторов, ему соответствует зеленый цвет индикатора. Активируется клавишей S. И наконец, четвертый режим — режим редактирования вертексов, с индикатором черного цвета. Включается кнопкой C. В этой статье мы рассмотрим только первые два режима.

Устанавливается с игрой
100% игровых
Средняя, но много толкостей, без которых — никуда
На компакт с игрой

С основами управления мы разобрались, теперь перейдем к конкретным действиям.

Браши — в руки

Браши в Крутом Сэме сильно отличаются от тех, что используются в движке Q3 и других популярных движках. Прежде всего, весь игровой мир представлен сплошным бесконечным брашем. Когда вы начнете строить уровень, вы увидите небольшой глобус — он и есть этот браш. Редактор глобусом обозначает браши, которые не имеют полигонов. Когда вы создадите любой примитив, вы как бы вырезаете дыру в основном браше, если включен параметр Room, либо отсекаете лишние части, если параметр Room отключен.

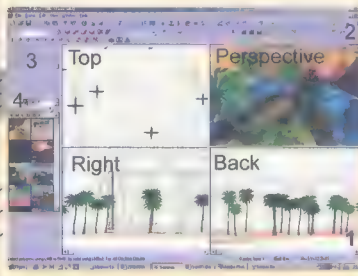
Итак, давайте создадим комнату. Нажмите кнопку Enter — она используется для создания примитива Conus. В открывшемся окне в закладке Primitives задайте параметром W: 64, L: 64, H: 16, Shear X: 0, Shear Y: 0, Stretch X: 1, Stretch Y: 1 Base Vtx: 4. Установите флажок на параметр Room. Также проследите, чтобы в закладке Position по всем параметрам стояло значение 0, и завершите создание примитива кнопкой Enter на цифровой панели клавиатуры (NumPad). Созданный примитив сейчас выглядит полностью черным, так как на уровне нет ни одного источника света. Отключите затенение кнопкой H. Стороны примитива обращены внутрь, так как включен параметр Room. У нас получилась первая комната.

Серьезное текстурирование

В «Крутом Сэме» вы можете наложить три текстуры на полигон. Это может быть обычная текстура, текстура с мелкими деталями (каменная стена, когда вы подходите вплотную к стене), текстура каго-либо эффекта (как блики от воды, блики) и вообще все, что угодно.

Приступим к текстурированию стен. Для этого сперва нажмите кнопку P — таким образом мы перейдем в режим редактирования полигонов. Индикатор внизу редактора должен стать желтым. Затем в меню объектов откройте пункт Textures, а в нем — набор текстур уровня Oos's.

Теперь нажмите кнопку 6 (NumPad). Выделите стены и нажмите клавишу Q. Откроется окно свойств полигонов. Откройте закладку Texture. Выберите первый слой (Texture 1), задайте ему текстуру Wall03_1.tex. Все стены теперь текстурированы, но масштаб текстур слишком маленький. Масштабировать их можно либо в том же окне свойств, либо (что гораздо удобнее) комбинацией клавиш Ctrl+Alt+LMB (увеличить



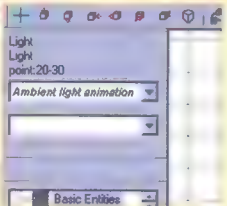
другие игровые скрипты. Знакомство с редактором начнем с дружеского рукопожатия — осваиваемся с интерфейсом.

Все основные элементы интерфейса пронумерованы. Цифрой 1 обозначены окна, в которых вы будете смотреть на создаваемый уровень. Проведки окон также указаны на картинке. Цифрой 2 обозначает панель инструментов — здесь сконцентрирован почти весь инструментарий редактора. Цифрой 3 указывается на область, в которой располагается меню, отвечающее за свойства и параметры выделенного объекта. Цифрой 4 обозначена меню объектов. В верхней части этого меню расположено меню директоров с объектами. В нижней — содержимое этих директоров: оружие, монстры, текстуры



текстуру в два раза) и Ctrl+Alt+RMB (увеличить текстуру в два раза). LMB и RMB — это левая и правая кнопка мыши соответственно. Когда все стены будут покрыты текстурой, переключитесь на второй слой (Texture 2) и задайте ему текстуру Crumpled04.tex. Таким образом вы добавите детализацию текстур — теперь стены будут выглядеть более натурально. Также задайте текстуру потолка — например, текстурой Block01 и той же Crumpled04. Результат должен быть примерно таким, как изображено на скриншоте.

Далее займемся полом. Покройте текстурой Floor02 только первый слой. В списке Blend на закладке Textures установите параметр Blend. Затем переключитесь на закладку Polygon, в списке Surface выберите свойство Ice less sliding (по желанию — пол станет скользким), в списке Mirror — std mirror 1. Вернитесь на закладку Texture. Здесь вы уже, наверное, заметили небольшие погрешности с окнами разных цветов? Оно служит для задания оттенка текстуры. Правое (самое большое) окошко служит для задания оттенка в целом. Слева от него окошко поменьше — это параметр альфа-канала, с которым мы сейчас и будем работать. Левая нижняя строка из трех окон служит также для задания



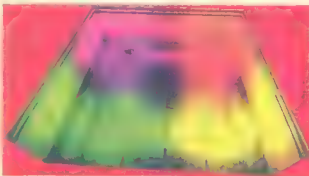
общего оттенка, но отдельно для каждого цвета (RGB). А первая верхняя строка, также из трех окон, служит для установки преобладания какого-то одного цвета. Все параметры в окнах регулируются нажатием левой кнопки мыши на нужном поле и движением мыши влево-вправо (соответственно — уменьшение и увеличение значения). Нам надо всего лишь понизить значение альфа-канала до, скажем, 150. Если вы все сделали правильно, то на полу должно появиться отраже-

ние потолка, как на скриншоте.

Теперь уровень нормально затекстуриван. Можно переходить к освещению.

Да будет свет!

Освещение не представляет никакой сложности, тем более что вы сразу видите результат своей работы. Перейдите в режим редактирования объектов (клавиша E), затем нажмите цифру 0 на цифровой панели клавиатуры. Также



включите затенение (клавиша H). Теперь в меню объектов откройте список Basic Entities (цифра 1 на основной части клавиатуры). Найдите там объект Light и перетащите его на изображении вашей комнаты в окне Perspective. Вы добавили первый источник света. Его свойства можно изменить на панели свойств объектов.

Из верхнего списка выберите параметр Fall-off и задайте ему значение около 30. Этот параметр отвечает за радиус освещенного участка и за его яркость. Затем выберите параметр Hot-spot — он отвечает за радиус максимального уровня освещения, после которого яркость начинает уменьшаться. Задайте ему значение, скажем, в 20 единиц. Ну и наконец, третий комбинационный параметр — Color, отвечает за цвет освещения. Поле, в котором вы задаете оттенок цвета, аналогично тому, что мы рассмотрели в окне свойств текстуры. Поэкспериментировав с разными значениями.

Вам надо создать еще несколько источников света, так как одного на такую большую комнату будет маловато. Вы можете перетащить новые источники из меню объектов, но удобнее (чтобы не задавать все параметры заново) выделить первый источник света, нажать комбинацию Ctrl+C, а затем Ctrl+V. При желании измените оттенки цвета у новых плампочек. На картинке — мой вариант освещения.

Последние штрихи — entities

Вы можете попробовать получить урон в игре (кнопка T). Заметьте, Сэм возникает в центре комнаты — на нулевых координатах. Чтобы задать произвольную точку старта, из меню объектов, пункта Basic Entities, перетащите на карту объект PlayerMarker. Задайте ему позицию в одном из углов комнаты. Чтобы поворачивать маркер (вообще — любой объект) вокруг своей оси, нажимайте стрелки на клавиатуре. На панели свойств маркера вы можете задать параметры игрока при старте — какое оружие у него будет, сколько здоровья и брони и т.д. Проверьте в игре — вы увидите, что теперь вы стартовали именно с позиции маркера. Также можете положить на карту WeaponItem (оружье) и AmmoItem (патроны). Тип оружия и патронов задается также на панели свойств.

Чтобы не бегать по уровню в гордом одиночестве, надо добавить пару-тройку монстров. Если вы сделали пол комнаты скользким, то можете добавить, например, быков-оборотней или безгловых коммандос, их будет очень забавно заносить на поворотах. Добавляю: они так же, как и любые другие entities, — через меню объектов. Откройте список Entities (цифра 3 на основной клавиатуре) и перетащите нужных монстраков на карту. Следует заметить, что монстры в списке даны не отдельно друг от друга, а объединены в группы. Так, например, как леопард, — иконок для всех одно, а тип задается на панели свойств объекта.

Можно считать, что уровень готов. Осталось только сделать thumbnail — уменьшенный скриншот окна Perspective. Создается комбинацией Alt+T. Он имеет то же имя, под которым вы сохранили ваш уровень. Например, если уровень называется Igronomia.wld, то картинка — Igronomia.tbn. Также создайте текстовый файл, в который впишете цифру 0, и сохраните файл под именем Igronomia.vds. Поместите все три файла в отдельный каталог Levels, а затем упакуйте этот каталог в архив *.zip. Переименуйте его в Igronomia.gro и положите в корневую директорию игры, например, C:\Games\Serious Sam. Запускается уровень через меню игры — Одиночная игра. Пройденные уровни. Играйте!

Итак, в этой статье мы затронули лишь основные моменты строительства уровней. В одном из ближайших номеров мы освятим открытое пространство, подробнее рассмотрим размещение монстров, научимся рассматривать модели статуй и прочие «украшательства», научимся использовать основные игровые скрипты. А также ответим на наиболее интересные вопросы, присланные вами на адрес редакции. Гидство письма, и до скорых встреч на страницах журнала.

P.S. Готовый пример к статье, как обычно, можно найти на компакт-дискете «Матрица».

Юнит моей мечты

Редактор юнитов Tibetan Sun/Red Alert 2

Редактор	Will's VXL Editor
Где взять	С нашего комплекта
Сложность	Редактирование графики юнитов
Степень	Низкая
Доступность	Получается
Доступность	SunEdit2k (см. ее на нашем диске)

Наверное, из всех стратегий именно для серии C&C, особенно для последних ее игр — Tibetan Sun и Red Alert 2, сделано больше всего разнообразных модов и конверсий. Оно и понятно — все установщики хранятся в пифайлах, и достаточно простого текстового редактора для создания неограниченного числа разнообразных модификаций. Собственно, мой журнал уже неоднократно писал о подобном редактировании. Кто-то пропустил рекомендации мимо ушей, кто-то качал из сети соответствующие редакторы. Многим приходило в голову мысль, что единственное, чего никак нельзя было сделать через текстовый редактор, так это создать полностью новых юнитов. Но классика на то и классика, чтобы народ писал под нее все новое и новые утилиты. В этом номере, к двухлетнему Tibetan Sun, мы расскажем о редакторе VXL Editor, с помощью которого можно создать свой собственный, неповторимый облик юнита, юнита своей мечты.

Инсталляция...

проблем не вызовет. Просто распакуйте архивный файл с нашего комплекта в произвольную директорию, желательно в каталог с игрой (например, C:\games\ra2\VXLedit\). При запуске программа предложит открыть существующий vxl-файл (с нуля она его создать не способна, и нарисовать полностью новый юнит можно только на основе старого, старее все восклиц).

О, этот кубик, восксель пьяный...

Для начала следует объяснить, что из себя представляет vxl-файлы, которые нам предстоит редактировать. Такой файл содержит восксельную модель юнита (по этой причине VXLedit может редактировать только технику — пехоту и здания в игре представлены страйтами). Восксель, как известно, — это обычный пиксель, то есть кубик. Такой кубик имеет две характеристики — Color (цвет) и Normal (указывает освещенность воскселя). Восксельная модель не может быть оцифрована (по крайней мере, с помощью VXLedit), но у многих моделей в TS/Ra2 есть вращающиеся «башни» и кисти, которые представляют собой отдельные восксельные модели.

Интер-лицо

Интерфейс программы весьма прост — все внимание на картинку (лучше, если возьмете ее с компакт-диск, там и разрешение побольше, и цвета полнее).

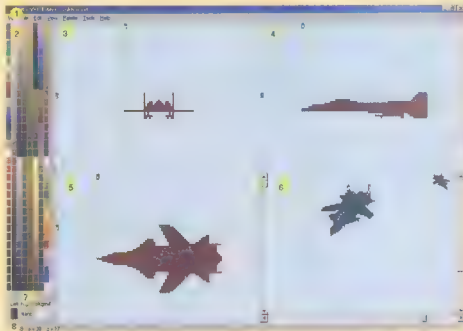
Панель инструментов и главное меню

Что касается настроек. Меню File и Edit проблем вызвать не должны, а вот с последующими стоит разобраться поподробнее. В меню View советуем выставить Cross-section (оптимальный вид для работы над юнитом), Colors (Normals лучше прописывать не вручную, а с помощью специальной опции в Tools) и Aim Lines (проще определить центр юнита). Меню Palette лучше не трогать (по умолчанию установлено

единое для TS/Ra2 полупрозрачное). В меню Tools есть следующие опции: Clear (полностью очистить, полезно для создания новых юнитов с нуля), Z Flip XY (развернуть на 180 градусов по осям X,Y), Mirror X,Y,Z (зеркальное отображение по осям X,Y,Z), Nudge (сместить на 1 восксель вперед-назад по осям X,Y,Z), AutoNormals (автоматическая прорисовка Normals), Smooth Normals (сглаживание Normals), Set Normals to Active Index (всем Normals присвоивается выбранное на данный момент значение). Ну а Help содержит документацию на английском языке.

Палитра цветов

Оттенки красного в желтых рамках в игре заменяются цветом игрока. При включенной в меню View опции Normals вместо цветов в палитре расположены оттенки уровня освещенности: 3 — вид модели в проекции X, 4 — вид модели в проекции Y, 5 — вид модели в проекции Z, 6 — трехмерное изображение модели. Вращаются тремя ползунками по краям изображения: 7 — текущий цвет для левой/правой кнопки мыши и для заднего фона, 8 — координаты курсора.



Классиши «выше нуля»

Ниже приведем основные «горячие» клавиши, знание которых обеспечит хорошее взаимопонимание с редактором.

Перемещение курсора вперед по оси X (Y, Z) — соответственно клавиши X, Y, Z
Перемещение курсора назад по оси X (Y, Z) — соответственно Shift+X, Y, Z
Закрасить восксель выбранным цветом — левый клик

Стереть восксель — правый клик
Мгновенное перемещение курсора на позицию мыши — Shift+левый клик

Выбор цвет из числа представленных на модели — Shift+правый клик

Закрасить область — F

Заменить один из имеющихся цветов — сначала выбрать тот, который хотите заменить (Shift+правый клик), затем выбрать нужный из палитры с помощью Ctrl+левый клик

Сохранить файл — F2

Юнит, до внутри, sir

И вот юнит нарисован. Но прежде чем он бесстрашно помчится по тибериумным полям, нужно удостовериться в наличии одной вещи и отсутствии другой. Во-первых, в директории игры должен находиться одноименный hva-файл.

На нашем компактe вы найдете программу XCC Mixer, с помощью которой можно вытаскивать ресурсы из архивов всех вествудских игр. нас интересует папка local в Ro2 mix или Tibson mix. Там находятся все звуковые модели всех игроков (и даже неигровых — смотрите «Easter Eggs» в этом же номере) юнитов. Делаем дальше extract по простому клику, и — вуаля! Юнит готов для трепанации... А если лень лазить по архивам или одной из игр у вас нет — милости просим на наш диск, где все это добро (плюс еще кое-что) лежит в открытом и готовом для редактирования виде

Во вторых, в модели не должно быть дырок. Модель может быть полна внутри, но обязательно «герметичная». Далее будет описан процесс внедрения нового юнита для Tibson Sun.

1. Установите программу SunEdit2k. Она служит для редактирования ini-файлов, но здесь мы рассмотрим только внедрение нового юнита с ее помощью. Полное описание SE2k смотрите на нашем диске. Запустите se2k.exe. Убедитесь, что юнит с одноименным lva лежит в директории игры.

2. В SE2k идите в меню Settings\Advanced Editing\INI files\Edit Art ini. Допустим, ваш юнит представляет собой танк с башней и пушкой. Найдите секцию 4TNK (описанием графики первого «Мамонта», вторая строка сверху). Выделите текст от [4TNK] до пустой строки и скопируйте его в буфер обмена. Далее идите в самый конец текста и вставляйте после последней строки скопированный текст. Измените [4TNK] на имя xml-файла своего юнита (например, [BIG-TANK]).

3. Идите в меню Vehicles. Найдите в списке Mammoth Tank. Кликните на иконке с молнией и плюсом («клонирование» юнита). Переименуйте получившийся Clone of Mammoth Tank в Big Tank и в поле Custom Image впишите BIGTANK. Можете отредактировать все прочее по своему желанию, но забудьте только убрать позицию Not Buildable. Сохраняйтесь.

4. Выберите опцию Apply Changes, затем Run TS.

5. Играйте!

Установка для Red Alert 2

1. Скопируйте файлы art.ini и rules.ini с нашего диска в директорию игры.

2. Откройте с помощью Notepad файл art.ini. Найдите секцию [MTNK] (средний танк). Дальше поступите так же, как и в Tibson Sun (см. выше). Сохраняйтесь.

3. Откройте rules.ini. Ищите в контекстном поиске строчку ***** Vehicle Type List ***** В конце списка, после строчки 57=CDEST добавьте строчку 58=BIGTANK (полномини-овин, BIGTANK — предполагаемое имя вашей модели, оно может быть каким угодно). Найдите секцию [MTNK] и скопируйте ее. Идите в конец списка техники (перед строчкой ***** building types *****) и вставляйте скопированный текст. Измените [MTNK] на [BIGTANK], а Image=GTNK на Image=BIGTANK. Можете отредактировать все прочее по своему желанию. Сохраняйтесь.

4. Играйте!

Подробное копирование в art.ini можно делать неограниченное количество раз. Установка 4TNK подходит для любой наземной техники для авиации копируйте секцию APACHE.

Игра без границ

Конечно, эта статья не претендует на полноту описания всех аспектов редактирования игр великой серии. Уже вышел инструмент для редактирования спрайтов и тайлсетов, звука и скрытых AI. До и Westwood, наконец-то, разродился новым официальным редактором карт. Впрочем возможно, что мы еще вернемся к теме создания новых примочек для любимых народом миров «Тибериумного Солнца» и «Красной Угрозы». Удачи, и да пребудет с вами К... ■

где содержатся данные о размерах юнита и прочие его характеристики. Впрочем, так как любой юнит создается на основе имеющегося, просто скопируйте lva, прилагавшийся к оригиналу. Если оригинально модель имеет башню и ствол, то их файлы обозначаются как имя_юнита.lva и имя_юнита.bar соответственно. Например, tank.lva (собственно модель), tanktur.lva (башня) и tankbar.lva (ствол). Ни в коем случае не стирайте xml! Если по задумке юнит не имеет башни или ствола, просто затереть или изменить модель через VXLedit, но соответствующие файлы оставить.

www.igromania.ru

МЫ ЖДЕМ ВАС



Стандартные КОДЫ

Alien Versus Predator 2

После кода обязательно поставьте пробел
mpscanthrime — режим бога
mpschuckit — все оружие и боеприпасы



mpsmithy — добавить брони
mpxohler — добавить патронов
mpshisense — режим прохождения сквозь стены
mpscu — вид от третьего лица
mplochometer — показать скорость
mpgps — показать координаты

В диалог игры нажмите Enter — и вы
my name s methos — получить все ресурсы
и открыть карту

Alt — добавляет 1000 единиц золота
you sold wood — добавляет 1000 единиц
древесины

rockdroll — та же самое, только для камня
create — аналогично для железа
asus drivers — открыть карту
somebody get us the data — не имеет аналога
ahhhoai — мгновенное поражение
the big dig — потерять все ресурсы
boston rent — потерять все золото
jh, smoke? — потерять всю древесину

Для того чтобы открыть консоль нажмите Enter
на цифровой клавиатуре. Далее вводите коды
superman — режим бога (действует только на
выбранный персонаж)
featsuperman — режим бога для всей команды
shadow — невидимость
teamshadow — невидимость для всей команды
ammo — бесконечные патроны
refill — заполнить инвентарь
autowin — быстрая победа
chickengl — вместо гранат теперь щипляра

Hoffman's Predator

В игре нажмите на паузу и вводите следующие коды
566S — большие колеса
4awd — характеристики машины лучше сбав-

гачисрованы
4w62 — добавляет 8 минут времени
466wss — увеличивает ваши набранные оч-
ки в десять раз
ssw664 — уменьшает очки в десять раз
Также — чтобы открыть секреты, вводите
648w, 648a, 648d

WOLF

Для получения досту-
па ко всем картам на-
жмите в меню на пункт
New Game, удерживая
Shift. Если хотите сразу
выиграть миссию, то во
время нее нажмите Ctrl
+ Alt и серый «+». На-
оборот, если хотите
проиграть, нажмите Ctrl
+ Alt и серый «-»

Wolfenstein

Создайте ярлык для
Eden.exe и пропишите
в пути «Каталог иг-
ры» \Eden.exe — cheat
После этих манипуляций

Alt+P — повесить героя в завои
Alt+L — повысить уровень бойца
Alt+Z — уничтожить врагов на клетке, иногда
с первого раза погибают не все

Wolfenstein 3D

Пребывая в игре, нажмите Shift + Enter и в по-
явившейся консоли вводите нижеследующие коды
smarten — повысить ранг выделенного юнита
no money — добавить 1000 кредитов
quicker than death — получить возможность
убивать побоя вражеский юнит с одного выстрела
blitzkrieg — пропустить уровень
instant delivery — быстрая доставка юнитов

Шестнадцатеричные КОДЫ

tics

Интересный вопрос «А что можно выломать
в гонках? Время?» Ну, это, конечно, тоже можно,
но мы займемся кое-чем другим. Будем решать
финансовую проблему режима Tournament. Когда
на апрейд своего нежно любимого байка
(или как там назвать это транспортное средство)
не хватает хрустящих зеленых бумажек — это
можно исправить. Ищите сумму по адресу
00EC2284 и изменяйте как хотите

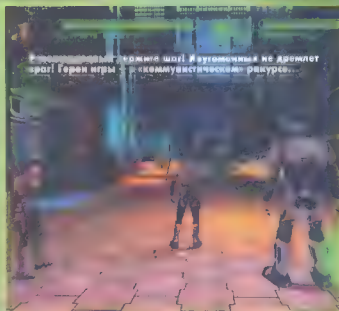
Wage

По адресу
00E36A04 притонились
деньги. Относительно
Road Wage стоит упом-
инуть, что в нем исполь-
зуется перевернутый
порядок байтов, так что
изменяйте аккуратно

ICE

Откройте вашу
сохраненку в любом ше-
стнадцатеричном ре-
дакторе. Ищите значе-
ние 349 х 015D. По это-
му адресу лежат
Krakdeber'sкие кредиты.
По адресу 2173 х 087D
«Киберские» кредиты.
Замените прописанные
последовательности на
10 14 7F 91 3AE7 3A 41
Много и еще больше

Денг



в меню каждого из персонажей добавится еще
один пункт, сами понимаете, за что отвечаю-
щий. Он будет представлен в виде маленького
треугольника в правом нижнем углу.

В лонгшоу ярлык с пунктом «Файлы» пропи-
шите DEBUG. Теперь в игре можно будет ис-
пользовать следующие сочетания клавиш:

Alt+H — поменять класс героя (не обяза-
тельно в лучшую сторону)

Для получения бессмертия в этой игре
проделайте нижеследующие манипуляции. От-
кройте файл object.lo в любом шестнадцате-
ричном редакторе и сделайте следующее
по адресу 00094454 значение D8 измените на
90. По адресу 00094455 измените 65 на 90.
По адресу 00094456 00 на 90. После всего
этого можете бегать по просторам игрового ми-
ра и мочить японцев аж до бесконечности.

Откройте файл **Woody.sav** в шестнадцатеричном редакторе. Позиции 17 и 18 (10 и 11 в шестнадцатеричном виде) содержат оставшиеся жизни из сохранения под номером один. Меняйте значение на свое усмотрение, но желательно не превышать планку в 999 — возможны глюки. Позиции 21 и 22 (14 и 15) содержат количество вечнозеленых, которые у вас имеются во все той же сохраненке. По позициям 25 и 26 (18 и 19) прописано количество оставшихся «Мегги».

Игровые РЕСУРСЫ

«Каталог игры»**script** — здесь в обычных текстовых файлах лежат самые необходимые вещи. А именно: ваши настройки, а также скрыты самой игрой, посмотрите на досуге, поинтересуйтесь.

«Каталог игры»**font** — шрифт
«Каталог игры»**hud**, «каталог игры»**interface**, «каталог игры»**music** — звуковые и музыкальные сопровождение

«Каталог игры»**tracks** — элементы трасс. По большей части в непонятном формате **dds**, по меньшей части — звуки и картинки.

«Каталог игры»**font** — шрифт, используемый в игре. Кстати, очень красивый средневековый стиль, может служить достойной заменой некоторым стандартным шрифтам.

«Каталог игры»**Movies** — видео в формате **.blk**
«Каталог игры»**Music** — пара композиций в формате **.mp3**

Чтобы выводить диалоги из этой игры, воспользуемся небезызвестной программой

«Каталог игры»**Data** — тут лежат элементы интерфейса, а также картинки машин. Текстуры этой игры лежат в папке «Каталог игры»**Textures**

«Каталог игры»**Music** и «Каталог игры»**Sounds** — папки музыки и звуковых сопровождений игры соответственно

Антиквариат

Используем уже известный дебаггер В ДО-Се пишем

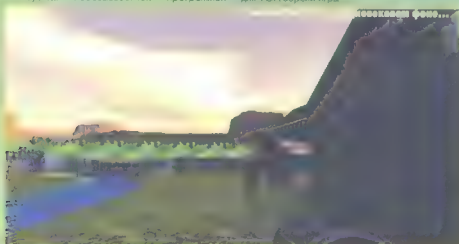
```
ren «Каталог игры»\ego.cvr cheat.cht
debug «Каталог игры»\cheater.cht
e 2f39 90 90 для бесконечного количества
```

жизней
e 24a2 90 90 90 90 — для бесконечных бомб
w
q

Открываем файл **Aladdin.exe** в любимом шестнадцатеричном редакторе. Для неуязвимости ищем последовательность **2E FF 0E B2 0B** и заменяем ее на **90 90 90 90 90 90**. Для бесконечных яблочек ищем **2E FF 0E DA 0B** и **2E A3 42 17 2E C7** и заменяем их на **90 90 90 90 90 90** и **90 90 90 90 2E C7** соответственно.

Кстати, будучи использован «дебаггер»
ren «Каталог игры»\fire.exe cheat.cht
debug «Каталог игры»\cheater.cht
e 30cb eb 8 — бессмертие
e 201a 90 90 90 90 90 — бесконечная магия
w
q

Кстати, дебаггер «Луда» не без него! Данный массив дает неуязвимость и действует только для VGA версии игры.



GameAudioPlayer — сканируемый файлом **RussianVoices.rez**, находящийся по адресу «Каталог игры»**data**. Звук лежит в этой же директории, в файле **Sounds.rez**.

«Каталог игры»**Cars.tbl** — тут лежат **.ini**-файлы, в которых прописаны параметры различных транспортных средств. Немного изменив их, вы получите «такси», ни в чем не уступающую танку, и это — в начале игры!

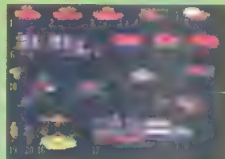
```
ren «Каталог игры»\cfs.exe cheat.cht
debug «Каталог игры»\cheater.cht
e 3efa eb 07
e 3f0f 90 90 90 90 90 eb 1d
e 3fd6 c3
w
q
```

В заключение хочется сказать, что если вам так не хочется использовать дебаггер или при запуске на всплывающий черный экран ДОСа у вас не хватает рвотный рефлекс, вы можете воспользо-

ваться использовать данные последовательности для исправления через современные шестнадцатеричные редакторы. Может, это у вас и получится! К слову, в редакции — работаю, у меня дома — нет.

EASTER EGGS

Вроде бы официальных «яиц» в **Red Alert 2** не было найдено. А как хотелось бы поиграть в секретную миссию с гигантскими муравьями, как в первой части этой игры! Но с помощью программы **XCC Mixer** в **txt**-архивах «Красной Уг-



разы» было обнаружено кое-что очень интересное. Итак, встречайте юниты, не вошедшие в игру, но по каким причинам — непонятно, настолько интересные образцы попадаются!

- 1 — легкий танк NOD из C&C,
- 2 — средний танк GDI из C&C,
- 3 — тяжелый танк Советов из RA1
- 4 — артиллерия NOD из C&C,
- 5 — огнемётный танк NOD из C&C,
- 6 — транспортёрщик ракет V3,
- 7 — бронетранспортёр GDI из C&C,
- 8 — ракетная установка GDI из C&C,
- 9 — мобильный радар Союзников из RA1
- 10 — странный летающий дрон,
- 11 — некое подобие «стелса»,
- 12 — тяжёлая гаубица,
- 13 — странная машина на воздушной подушке (ховер-танк?),
- 14 — подземный танк NOD из TibSun (меньше оригинального),
- 15 — вертолёт NOD из C&C (винты не вращаются),
- 16 — транспортный вертолёт GDI из C&C (винты опять не вращаются),
- 17 — вариант супердредноута,
- 18 — вертолёт (и опять с винтами облом),
- 19 — советский генерал,
- 20 — американский генерал.

Еще в архиве RA2 лежат почти все юниты из «TibSun». А в архиве самого «TibSun» есть все «старые» юниты из вышеперечисленных. И никто вам не мешает выгадать эти юниты и вставить их обратно, но уже «готовыми к бою». Как? Читайте статью о редакторе юнитов в этом же номере.

Программу для распаковки **txt**-архивов, программу для просмотра и редактирования график юнитов, а также сами юниты вы найдете у нас на компактe.

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Выходит в свет очередная «классовая» книга от *Wizards of the Coast*, посвящен



ной одним из самых любимых игроками персонажей D&D — бардом и мошенником. На страницах *Song & Silence*, а именно так называется это руководство, раскрывается множество новых умений и навыков, престижных классов, заклинаний и специального снаряжения, а также описываются борды, вори и их же с ними, объединяющие их гильдии и сообщества, модели поведения и специальные тактические приемы.

Свершилось то, о чем так долго мечтали поклонники творчества Роберта Джордана, являющиеся одновременно ралевиками: в продаже появилось d20-совместимая игра *The Wheel of Time RPG* от *Wizards of the Coast*. В 320-страничный том включено абсолютно все, что нужно для игры в этом живописном мире: начиная с описаний уникальных рас, истории, географии и всех основных действующих лиц и заканчивая оригинальными умениями, специальными умениями и альтернативными системами магии.

Следующим продуктом в линейке «Колеса Времени» будет «меха-приключения» под названием *Prophecies of the Dragon* (объемом более 190 страниц), в состав которого войдет 6 приключений, действие которых будет происходить одновременно с событиями первых 5 книг художественной серии. Предполагаемая дата выхода — март 2002 г.

Компания *Dark Quest Games*, обещавшая подарить миру d20-совместимую ролевою игру в жанре киберпанк, начала с малого. Та есть с выпуска достаточно стандартной для *D20 System* книги *City Guide 1 Everyday Life*. В книге описывается типичная для сказочного средневекового города жизнь. Как найти лучшую таверну и ни с кем не по-

Magic: The Gathering

Len Tiay

(lenhay@yahoo.com)

Профессионалы и потасовки не победил, бурношавшие о слабости Одиссея, были успешно поспорены, как только ставдали официальные турниры в новом Типе 2. Первыми массовыми ристалищами стали чемпионаты Соединенных, что и неудивительно, Штатов. Америк. На неподготовленного среднестатистического мага хлынуло огромное количество разнообразных колод для Типа 2 и различных мнений об их боеиспособности. Чтобы помочь вам разобраться в основных архетипах, мы вылаждали большинство из наиболее сильных колод с чемпионатов на комплект 75 из 350 карт нового сета. Проанализируем место в успешно выступивших (то есть — вошедших в Top-8) на чемпионатов колодах (их данные тоже можно будет найти на комплекте) благодаря Одиссею, воскресли белая вина и крошечный, как водится, слей

(скоростные колоды), практически не заметив потерю бой-блестовидного зеленого — и, на радость гад как безудетным фанатам, появились комбо-колоды, одно из которых даже побе-

Каи *Budde* окончательного добил все сомнения по поводу, кто является самым сильным игроком в мире, выиграв турнир для профес-ионалов в формате Extended в Мэном Орлеоне — четвертая победа в Про-Туре за годовую период. Этим он оказал неоценимую услугу магам, уверенным, что мастерство в МТГ имеет куда большее значение чем удача. Также по миру прокатилась серия ГрандПри в ограниченном формате, а в России разыгрались последние место, дающее право на участие в турнире «Лотус-Профессионал», который многим уже считается альтернативой чемпионату СНГ.



правила, феты и специальные умения, стили боя, бои в укреплениях и крупномасштабные сражения — все это будет описано в новом продукте компании, который появится в продаже в этом месяце.

Тhe *Quintessential Rogue* раскрывает особенности класса мошенников. Нас ждет все тот же стандартный набор — новые престижные классы, навыки и умения, дополненные описаниями мест укрытия и сбора мошенников, гильдий и секретных организаций, а также кодекс чести этих нечестных товарищей. Вторая книга появится в продаже в феврале 2002.

Компания *Green Ronin Publishing* выпускает книгу *Arcana: Societies of Magic*, посвященную эзотерическим орденам, использующим внеординарные формы магии. В книге описаны шесть таких организаций, каждая из которых обладает уникальным стилем. Подробно рассказано об их истории, задачах, иерархии и лидерах. Приводятся карты штаб-квартир.



Отечественная компания «Хобби-игры» открыла официальный сайт и форум поддержки русскоязычной ролевой системы «Искусство Волшебства», базирующейся на американском прототипе *Arts Magic*.

Официальный сайт: www.rolanmancer.ru/ru/, форум поддержки системы: www.gameforums.ru/ru/

Появилась в продаже основная книга по новой «военной» серии ролевой системы GURPS от *Steve Jackson Games* — *GURPS WWII*. Руководство посвящено ведению ролевых игр по Второй мировой войне,

драться? На какой улице лучше цены на магические вещи, и что может предложить типичный городской магазин своему посетителю?

Компания *Pinnade Entertainment Group* продолжает раскрывать d20-совместимую версию своей ролевой игры *Deadlands*. Специально для нее в продажу выпущено приложение с похождений профессионального игрока на альтернативном Диком Западе — *The Way of the Huckster*. Оно содержит статистики только для *Deadlands D20* и не говорит ни слова об оригинальной игровой системе. В книгу включены новые навыки, заклинания и престижные классы.

Д20-совместимая компания *Mongoose Publishing* активно трудится над двумя изданиями, которые расширят границы двух классов D&D — воина и мошенника. *The Quintessential Fighter* предоставляет полноценное раскрытие воинского класса, это аналог *Complete Fighter's Handbook* для AD&D. Концепция персонажей, престижные классы, новые



происходить в период с 1920 по 1940 год, в мире, созданном под влиянием творчества Роберта Говарда, Кларка Смитта и Фрица Либера. *Sorcerer* — это попытка совместить магию и современность. Персонаж *Sorcerer* — не маг в классическом понимании этого слова. Это человек, живущий в современном мире, умеющий призывать демонов и не давать им вырваться на свободу. Игра заслужила положительные отзывы от игроков и критиков.

В магазинах всего мира появились новинки от Eden Studios, свежее дополнение к ролевой игре *WitchCraft*. В книге *Power and Privilege, The Role of the Sorcerer* Book нас ожидает описание одного из самых молодых магических орденов — Братства Креста и Розы, *Rosicrucian*, т.е. розенкрейцеров. *WitchCraft* — ролевая игра в мире современной магии, мистики и темных секретов. Игрокам предстоит познакомиться с персонажами, которые в последнее время кроили свои возможности в тайне. Но наступает Эра Расплат, которая означает закят старого мира и основание нового или полное разрушение. Именно оверменам предстоит решить судьбу мира.

Разработчики из компании *Tyranny Games* приобрели права на ролевою игру *The End*, оригинальным разработчиком которой является *Scapegoat Games*. Вышедшая в 1995 году *The End* известна как первая постапокалиптическая ролевая игра, созданная по мотивам Библии. Обновленная «деполюкс-редакция» этой игры появится в продаже к началу нового года, а вскоре после этого выйдут приложения и дополнения к ней.



НОВЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Warhammer

Кавены (кристаллы) пополняют ряды национальных армий *Warhammer Fantasy Battle* шестой редакции. Возможно, что книга армии появится в продаже уже к моменту выхода этого номера журнала.

Вы, наверное, уже слышали, что следующей армией для шестой редакции WFB будет армия *High Elves*. «Официальные слухи» о том, какими будут новые эльфы, распространяются в Интернете давно. Для эльфов кон армии уже сделан модельный ряд.

Warmaster, проект *Games Workshop*, посвященный глобальным сражениям, жив и будет жить. Он пополнился армией *Lizardmen* ов.

Война

В российском варгейме «Эпоха Битв» произошли крупные изменения. Во-первых, вышла вторая редакция игры. Новые правила долгое время тестировались игроками в клубх «Звезд», что позволило закрыть практически все заметные дыры первой редакции. Во-вторых, в продаже появились новые «наборы» галлы (античные) и ливонские рыцари (средневековые). Небольшие, но ярким явлением стали полковые священники, которые изданы как отдельные модели. Они могут входить в состав армий и влиять на мораль бойцов. На настоящий момент появились католический епископ и православный папа (для средневековых армий).

Завоевание влпную занялась изготовлением панцирных деталей на поле боя. К русскому острогу присоединились центральноевропейская крепость. Кроме того, созданы картонные наборы, из которых можно собрать походные лагери, православную церковь, лодки и даже античный храм.

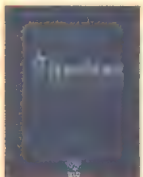
Также «Звезд» в ближайшем будущем собралась открыть собственную линейку фэнтезийно-варгейма, которое пока имеет проектное название «Мертвый Лепенок». Для нее готовятся фигуры традиционного вархаммеровского масштаба, а не привычного для «Эпохи Битв» 1/72. В первые наборы должны войти следующие модели: собственно «Мертвый Легион» — отряд павших римских легионеров, бойцы-лоды (по времени примерно конец XV в.), Волшебник, Воин а-ля Конан, Некромант-предводитель «Легиона», Человек-дракон (тип *Hol-dragon*). Последние 4 типажа — герои будущего варгейма «Звезд», возможно, в будущем выйдут к нему также линейку дворфов и некоторые других фэнтезийных рас. Мир «Мертвого Лепенка», по всей вероятности, будет поддерживаться художественной литературой.

Новости подготовлены крупнейшим российским порталом по ролевым играм и варгеймам РОЛЕМАНЦЕР (www.rolemancer.ru).



и к нему планируется выпуск ряда дополнений по отдельным странам-участницам конфликта, по кампаниям, даже по оружию и спецвойскам.

Wraith: The Oblivion, самая мрачная из игр компании *White Wolf*, рассказывающая о призраках Мира Тьмы, была официально закрыта пару лет назад из-за низких продаж. Увы, но «Призракам» было суждено стать одной из тех игр, что получили восторженные отзывы от всех когда-либо читавших их, но так и не были приняты широкой игройшей публикой, которую хлебом не корми — дай монстров порубить. С тех пор на складах компании пылятся уже изданные, но еще не проданные пособия по этой игре. И вот настала последняя нота существования этой печальной, меланхоличной и, пожалуй, глубокой и умной из всех игр от «Белых Волков» — компания продает книги уже не поштучно, а в наборах, да еще и дешевле — две книги по цене одной. В списке наборов есть базовый (основная книга правил, книга рассказчика и игрока), есть набор организаций, набор приключений и другие.



Кроме того, специально по поводу этого события переизданы одно из пособий — *Darker Reflections*. Spectres, рассказывающая о Спектрах — Призраках, которые подпада-

лись влиянию своей темной стороны и теперь служат Завенику. Компания *Synister Creative* объявила о разработке новой ролевой игры *Animundi: Second Nature*, в которой игрокам предстоит вжиться в роль «правдивых» животных, взявшихся доказать людям исконную «правдивость» Игроку предоставляется выбор из 10 рас, от рыб до обезьян. Новая игра появится в продаже в начале июля 2002 года.

Компания *Adept Press* объявила о выпуске первого дополнения к своей «современной магической» ролевой игре *Sorcerer: Sorcerer & Sword*. Действие дополнения будет



Осталось уже совсем немного времени до 19 декабря, когда увидит свет «Братство Кольца» (Fellowship of the Ring) — первая часть экранизации знаменитого толкиновского произведения «Властелин Кольца» (The Lord of the Rings). Этого события долго ждали практически все ценители жанра фэнтези, и хочется надеяться, что их надежды не будут обмануты — фильму еще до выхода пророчат статус события года. В самом недалеком будущем мы узнаем, суждено ли этим прогнозам сбыться, а официальный прокат фильма выйдет в начале февраля.

Почему именно «Властелин»?

«Да, мой друг, — проговорил Гэндальф, — если б ты начал эту историю, тебе бы и пришлось ее закончить... в одиночку начать историю невозможно...»

Тем временем игровая индустрия жаждет не упустить момент и заработать звонкую монету. Уже больше пяти лет выход каждого серьезного фильма или сериала в жанре фэнтези или скай-фай сопровождается выпуском настольной картонной игры, и, разумеется, «Властелин Кольца» не стал исключением. Более того, в этот раз настольная картонная игра вышла 6 ноября, за полтора месяца до выхода самого фильма. Называется она, как легко было бы догадаться, Lord of the Rings TCG, а ларьчик ее свет — Fellowship of the Ring («Братство Кольца»). Выпустила эту игру фирма Decipher,



известная такими картонными играми, как «Звездные войны» Star Wars и Star Trek.

Тут надо сделать маленькое отступление. Мир Толкина — настолько благоприятная тематика для всего чего угодно, что и авторы картонных игр не могли обойти ее своим вниманием. Еще в 1996 г., в пик создания всевозможных коллекционных картонных игр, появилось на свет творение под названием Middle Earth: The Wizards. С сожалением, этой игре было суждено просуществовать недолго, и основной причиной ее недовольности послужили слишком сложные правила. Со времени прекращения выпуска Middle Earth прошло немало времени, и вот — представилась прекрасная возможность найти ей замену. Основная разница состоит в том, что Middle Earth издавалась на лицензии литературного правообладателя, а LotR — по лицензии от New Line Cinema.

Каждому толкинисту — по Фродо, каждому Фродо — по Кольцу

«Видно, так уж нам суждено судьбой — идти вместе до самого конца.» (Фродо)



Итак, число коллекционных картонных игр пополнил «Властелин Кольца». В ней игроки совершают всяк, выпавший на долю Фродо Бэггинса и Кольцо, из Хоббитона к горе Ородруин, где Фродо должен уничтожить. Да вы и сами знаете, что как книга и фильм, игра также состоит из трех отдельных «блоков» (9 сетов), первый из которых, «Братство Кольца», содержит эпизоды первого фильма трилогии. Как и во всех прочих коллекционных картонных играх, чтобы играть в игру «Властелин Кольца», каждому игроку необходимо собрать по определенным правилам свою колоду из имеющихся в коллекции карт.

Колода каждого игрока содержит его собственное Братство Кольца, каждый представитель которого представлен отдельной картой, иногда — не одной. В колоде любого игрока, таким образом, всегда имеется Фродо. Другие карты представляют временных союзников, снаряжение, артефакты, события и обстоятельства для «поддержки и защиты Братства». Во время хода каждого игрока его Братство Кольца продвигается по пути к цели. Каждый раз, когда Братство игрока перемещается, на него могут напасть враги, которыми управляет один или несколько соперников. Враги также

имеют поддержку в виде снаряжения, артефактов, событий и обстоятельств. Успех атаки врагов зависит от соотношения сил Братства и сил Тьмы. По мере того как Братство Кольца продвигается вглубь Средиземья, враги становятся все более многочисленными и сильными, создавая новые и новые трудности для Хранителя Кольца и его отряда. В случае крайней необходимости, спасая себя, Хранитель Кольца может надеть Кольцо. Всеважность на поле, но в этом случае он подвергается опасности подчиниться его силам и проиграть игру. Если ваше Братство пережило все приключения выпавшие на его долю, и первым достигло последней локации в игре, вы победили.

Игроки делают ходы по очереди. Каждый игрок в свой ход управляет только своим Братством Кольца и всем, что относится к нему, снаряжением, спутниками, союзниками и т.п. В то же время все остальные игроки представляют собой силы Тьмы и пытаются «чинить препятствия на пути Братства того игрока, чей ход идет». Таким образом, каждый игрок управляет силами. Добра в свой ход, пытаясь добраться до цели, и силами Зла в ход противников, стремясь остановить Братство других игроков. Это делает игру вдвойне интересной, так как включает в себя одновременно две стратегии. Одно из требований к формированию колоды состоит в том, что в ней должно быть поровну карт сил Братства и сил Тьмы.

Сумеречный Резерв как грань Света и Тьмы

«Сайлас Фродо, Хранитель Кольца, ощущает, что их окружают враги — Кольцо висло у него на шее и наливалось грозной, холодной тяжестью, — большой отряд незримых врагов ждал их где-то впереди, в засаде.» Одно из главных отличий «Властелина Кольца» от других — способ ввода карт в игру. Здесь нет такого базового ресурса, как мана, которую дают земли в Magic: The Gathering. Вместо этого все действия Братства, включая добавление новых участников в команду и передвижение по игре, требуют, чтобы игрок добавил определенное число жетонов в так называемый Сумеречный Резерв. Жетоны, на-





капливающиеся в этом резерве, используются силами Тьмы для того, чтобы сыграть свои карты. Таким образом, само существование в мире сил Добра дает возможность существовать и силам Зла, ну а баланс этих сил зависит от того, как игроки распоряжаются предоставленными им ресурсами.

Каждая карта принадлежит к какой-либо культуре (в Magic схожую роль играет цвет карты). Карты, принадлежащие к одной культуре, хорошо взаимодействуют друг с другом и имеют смысл составлять колоду преимущественно из карт одной дварфовой или нолгульской культуры.

Ход во «Властелине Колец» выглядит следующим образом. В начале хода действия своего Братства Колец выполняет тот игрок, чей ход начался. Эти действия приводят к появлению в Сумеречном Резерве жетонов, которые после этого используют остальные игроки, предоставляющие силы Тьмы. После этого доводится возможность осуществить маневры, которые аналогичны закли-аним типа заклинаний в Magic. После этого игроки обмениваются выстрелами из лука и переходят к фазе боя. После фазы боя Братство можно перевести на следующую территорию, и если это делается, то ход повторяется еще раз с фазы действий Братства Колец. За каждый ход Братство должно переместиться хотя бы один раз.

Охота на хоббита, или фазы боя

«А Фрадо, упав наземь, сам не зная по- чему, вдруг вскричал:

«О Элберет Гитнаналь! — и ударила юношам в ногу подступившего врага».

В фазе боя игроки Тьмы определяют, какие из их персонажей будут атаковать, после чего игрок Света определяет, от какого из персонажей Тьмы будет защищаться каждый из членов его Братства, и, если после этого остались атакующие персонажи, от которых никто не защищается, игроки Тьмы назначают им защитников по своему усмотрению. Все эти сражения происходят в порядке, определяемом игроком Света. Для каждого сражения сравнивается суммарная сила атакующих и защищающихся, и каждый участник боя с проиграв-

шей стороны получает по 1 ране. В случае равенства сил выигравшей считается сторона Тьмы. По окончании обычных боев особо сильные враги (особое свойство) атакуют повторно.

Как обычно, у существ есть сила и здоровье. Здоровье определяет максимальное количество ран, которое может вывести персонаж, прежде чем умрет, а сила означает не количество повреждений, которое может нанести персонаж, а его «клад» в победу в данной битве. У Хранителя Колец есть особенность — если его начинают атаковать, он надевает Колец и тем самым избегает смерти в бою, но сила Колец таково, что каждый раз владелец попадает во власть сил Сумрака и рискует попасть под его влияние. Поэтому вместо ран в бою Хранитель Колец получает жетоны времени, которые символизируют, насколько сильно он попал под влияние Колец. Если на нем накапливается 10 жетонов времени, сила Колец берет верх над Хранителем, и игра для этого игрока проиграна. Таким образом, число жетонов времени на Хранителе Колец можно сопоставить с текущим жизненным



В правилах боя есть и еще одна тонкость: если суммарная сила одной из сторон в два раза или больше превышает силу другой стороны, этот бой заканчивается полным разгромом более слабой стороны, и все участвовавшие в бою на той стороне погибают. Это распространяется и на Хранителя Колец — у него просто не оказывается времени надеть Колец.

Изначально Хранитель Колец — бесстрашный Фрадо Бэггинс. Если он умирает, только один персонаж может донести до него Колец к горе Ородруин — это его преданный слуга Сэм, и он берет на себя эту ношу, если он есть в составе Братства Колец.

Путешествие игрока и судьба игры

«С тобою много чего может быть, — сказал Гэндальф, — но начинаться ты очень неплохо».

И, наконец, необходимо рассказать о том пути, который проделывают наши герои. Помимо 60 игровых карт, каждый игрок подготавливает 9 пронумерованных карт локаций. Когда чье-либо Братство должно переместиться на новую территорию, его противник достает приготовленную территорию со следующим номером. Каждая территория обладает своим специфическим свойством, которое может влиять на игру. Разумеется, игрок определяет состав своих территорий так, чтобы это было максимально благоприятно для его коада, а все игроки следуют по одному и тому же пути, поэтому тот игрок, который прошел дальше по пути, вынужден двигаться по местности, определенной его противником.

На коротком мы не увидим фантазийных картинок, к которым привыкли по Magic. The Gathering здесь заготовлены кадры из фильма, в том числе из тех эпизодов, которые в окончательную версию кино не вошли.

В целом первые впечатления об игре очень положительные. С математическими точками зрения она выглядит немного проще, чем Magic. Однако главное отличие от Magic состоит в том, что она позволяет проводить интересные партии, где участвует более двух игроков, чего сильно не хватало многим другим коллекционным коротким продуктам. Изумительные иллюстрации и взаимодействие персонажей великолепно передают неповторимую атмосферу мира Толкина, и поэтому можно с уверенностью сказать, что «Властелин Колец» будет интересен в первую очередь любителям фантазии и тем игрокам в Magic: The Gathering, которые скромно не относят себя к «профессионалам».

К недостаткам следует причислить непонятный и немалый запутанный сборник правил. Однако несмотря на это, знакомый с Magic игрок сможет разобраться в них минут за пять. К тому же уже сейчас существует официальный русский перевод сборника правил.

Информацию об игре и, в частности, все изображения карт можно получить на сайте фирмы Decipher: www.decipher.com.

The Lord of the Rings

Властелин стратегический

Речь у нас сегодня пойдет не только о хоббитах, но и о новом варгейме Games Workshop, сделанном по мотивам фильма The

ний New Line Cinema. Кроме того, требовалось максимально близко по духу отразить характер боевых столкновений из книги и фильма. Это и подвиги Героев Светлых сил с силами Тьмы; это и столкновения небольших отрядов, и, наконец, эпические сражения с участием десятков сотен бойцов.

Решено было разработать три игры, три разных варгейма, базирующихся на одном модельном ряде. Первая из них, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, приуроченная к выходу первой части кинотрилогии, 4 ноября 2001 г. поступила в продажу, и именно ей посвящен этот обзор. Отродно отметить тот факт, что Россия оказалась в числе тех стран, где проводилась официальная презентация нового варгейма. 27 октября в Москве представитель Games Workshop на территории Восточной Европы при участии компании «Ангеликс» провел красочную и впечатляющую презентацию *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Можно сказать, что это исторический факт, так как *Рик Принсли* и *КО* умудрились сделать новую, совершенно оригинальную, фактически революционную игру

и фильма и воинов воюющих сторон. В отличие от *Warhammer Fantasy Battles*, где разнообразие армий заставляет делать нелегкий выбор, во «Властелине Колец» все очень просто: вы можете взять под командование *Светлые Силы* (эльфы, лесные эльфы, воины Гандора, Братство Кольца) или *Силы Тьмы* (гоблины Мории, орки, урук-ханы и назгулы с Барголом).

Дальше элементарно: вы выбираете понравившийся сценарий из Книжки Правил — и вперед, а бой.

Сценарии можно условно разбить на две группы: знаменитые события из книги и фильма (атака назгулов на горе Зверь, бой у моста в Мории, сражение с Барголом на мосту Казад-Дум и засада у Аман-Хан) и те, что описываются в книге вскользь, намеками (расход на Исладуро, атака гоблинов Мории на Лориэн). Это могут быть и небольшие бои, красочно и подробно описанные в книге: атака на Зверь — пять назгулов против Арагорна, Фродо, Сэма, Мерри и Пиппина. Возможно и гигантское сражение против Последнего Союза во главе с Гил-Галадом и Элендилом в бой устремляется сразу 240 орков.

Можно даже разгрести свободный сценарий, договорившись предварительно о количестве очков. Рисунок боя не имеет аналогов: сражение протекает быстро и динамично, так как в основе «Властелина Колец» — принципиально новый игровой движок.

Особенности боя раннего Средневековья

Lord of the Rings. Еще в 1993 году, когда New Line Cinema, заключая контракты на выпуск настольных игр, базирующихся на сюжете их грандиозного фильмо-трилогии, из всех разработчиков варгеймов выбрала самого самого признанного лидера, а именно английскую компанию Games Workshop. Разработку нового проекта возглавил *Рик Принсли*, отец-основатель Вселенной Боевого Мода, который великолепно понимал, какой грандиозный данс судьба подарила ему лично и его прославленной фирме.

Не секрет, что именно книги профессора Толкина послужили основой для создания мира *Warhammer Fantasy Battles*. Однако с самого начала проекта было ясно, что варгейм *The Lord of the Rings* будет базироваться на своем оригинальном модельном ряде. Все миниатюры должны были быть максимально похожими на своих прототипов — актеров из фильма. Такова была одна из основных требова-

Война в Средиземье

«Властелин Колец: Братство Кольца» значительно рассчитан на широкую аудиторию, варгеймеров от 12 лет и старше. А посему правило для удобства восприятия разбиты на отдельные разделы таким образом, что сначала можно просто ознакомиться с основами ведения боя. Потом вводятся расширенные правила: психология бойцов, Герои и специальные варианты для оружия.

Пожалуй, «Братство Кольца» — наилучший способ начать играть в варгейм, так как механика боя проста, понятна и логична. В 128-страничной *Книжке Правил* особое место отведено секретам па краски и конверсии миниатюр: есть мастер-класс по изго-



THE FORCES OF DARKNESS



товлению рельефа местности, где будут вестись боевые действия, — все это очень наглядно (Книжка Правил полностью цветная). Есть также подробное описание всех персонажей Книжки

The Lord of the Rings не имеет ничего общего с *Warhammer*, кроме авторов, мастеров-модельщиков и кубика d6. Во всем остальном это крайне оригинальная игра.

Рисунок боя, как говорилось, сильно изменился. Начиная Светлые Силы, если это специально не оговорено Правилами. Сценария. В дальнейшем в начале каждого хода игроки разыгрывают преимущество — кто будет ходить первым. Затем оба игрока двигают свои боевые формирования, сначала тот, у кого сейчас есть стратегическое преимущество, затем его соперник. Очеред-

ность ходов значительно отличается от Warhammer и больше похожа на классические исторические варгеймы. Во всяком случае, характер движения бойцов отображает боевые схватки раннего Средневековья, описанные в скандинавских сагах, — то, что по духу ближе всего к творчеству Толкина. Воины и Герои ведут себя соответственно их экипировке и оружию. Это может быть или стремительное сближение (для тех, кто вооружен мечами, топорами и колющими), или отбегивание назад (для лучников). В фазе движения маги могут читать заклинания.

Следующая фаза — стрельба, где первым опять открывает игрок, получивший преимущество. Затем стреляют выжившие стрелки его противника. Заключительная фаза боя рукопашная схватка, где все распадается на ряд отдельных поединков.

Тут необходимо отметить, что любой рядовой боец — воин Гондора или гоблин из Мории — характеризуется рядом боевых параметров: всего их шесть: боевое мастерство, сила, защита, число атак, число ранений и такое особое качество, как храбрость (заменяющая лидерство из Warhammer). Рукопашный бой праст и жесток, каким ему и подобает быть. У кого выше результат броска на $d6$ — тот и отшвырнул противника на дюйм назад (рядом с дюймами, кстати, используется и альтернативное измерение расстояний в сантиметрах).

Но есть ряд особенностей оружия, превращающих эту немудреную «систему» в настоящий рукопашный бой с элементами фехтования. Воин со щитом может сконцентрироваться на ударе, отбивая вражеские удары, воину с колющим необязательно коснуться подставки противника — длина колющего позволяет наносить удары из-за плеча собрата по оружию. Дву-

ручные мечи позволяют Гэндальфу колдовать, а судьба позволяет Герою вырваться из лап смерти, отведя в сторону фотальный удар.

Очень важно отметить, что храбрость у всех Героев выше, чем у рядовых бойцов, и позволяет последним легко проходить тест на храбрость, если рядом есть Герой. Отряд орков или гоблинов из Мории во избежание бегства с поля боя необходим Капитан, а уж если их ведет в бой назуля, то это совсем замечательно.

Заклинания «Властелина Колец» заметно отличаются от яркого фейерверка WFB в сторону сложной суровой практичности: поразить врага, обезвредить его, напасть. В этом игровом мире гораздо эффективнее швыряния фейерверками будет ситуация, в которой Гэндальф освещает посохом темную пещеру, позволяя Леголасу всадить три стрелы в глаз пещерному троллю. В целом игра реалистична, если это выражение вообще применимо к военно-тактической игре. Эльфийский лучник чаще попадает в цель, чем гоблин, но щит хорош против любой стрелы.

Особенно нужно отметить качество миниатюр. Впервые в 25-миллиметровой скульптуре выдержаны естественные пропорции, фигуры Братства Колец легко узнаются, воссозданы мельчайшие детали — от пучков на хоббитских жилетках до изогнутых рукоятей эльфийских мечей.

Воины Средиземья

Стартовый бокс «Братства Колец» содержит Книгу Правил, 4 кубика и две пластиковые мини-армии: 24 гоблина из Мории (8 с колющими, 8 с луками и 8 с мечами и щитами), 8 мечников Гондора

с символами. Деревянные звезды на штахетах. В эльфах с ужасом и двумя мечниками и 8 эльфов-лучников. Плюс с древней

развалины из пластика. Стартовый бокс создается с расчетом, что к нему вы сможете докупить появившийся набор с Героими из следующего списка.

«Бегство из Ортханка» (Саруман, Гэндальф и цорь орлов Вазири).

«Битва в Косад-Думм» (Гэндальф и Баргол).

«Защита на горе Зверей» (Артогор, четверо хоббитов и пятеро назулов во главе

с Королем-Назулом).

и собственно «Братство Колец» — все пять великолепных Героев (попытаться сами вспомнить, кто входит в их число).

Если вам будет мало рядовых бойцов, то придается набор «Воины Средиземья» (12 гоблинов, 4 гондора, 8 эльфов). В скором будущем появятся масса блистеров с орками, гоблинами, урук-халми, лесными эльфами, обычными эльфами и гондорами. Есть также такая «прекрасность», как набор с фирменными красками для начинающих оформлений в стиле LoR.

Возвращение Короля?

Хочется сделать несколько выводов «Властелина Колец: Братство Колец» задуман и выполнен Games Workshop как массовый варгейм для всех читателей книги и фильма. Большинство игроков наверняка полюбят именно красивые миниатюры, но сама игра, ее механика заслуживают отдельной похвалы. Новый варгейм стал наследником традиции «kittish»-варгеймов, таких как *Mordheim* или *Chainmail*, но значительно расширил эти рамки. Получилось нечто неуловимо близкое к боевой части настоящей ролевой игры, но при этом простое и быстрое в отыгрыше.

Для «Братства Колец» непросто найти аналоги. На мой взгляд, наиболее близкого по духу игра — компьютерный варгейм «Миф: Подвиги Лорда». Много ли хардкорных варгеймеров может оттолкнуть кажущаяся простота «Властелина»? Однако за простыми правилами стоит великолепно сбалансированная игровая система. В общем, вместо того, чтобы быстро соскучиться, лучше поиграть и подзаработать, дизайнеры из Games Workshop умудрились сделать уникальную тактическую игру для всех возрастов. Ниша «ордого» варгейма еще свободна, и у «Властелина Колец» Братство Колец есть все шансы занять постоянное место. ■



ручный меч позволяет наносить мощнейшие удары, а кинжал — разить врага не так сильно, как обычный меч. В сочетании с дополнительными правилами на лозинге (на скалестных отсечных скландах), прыжки (через россыпи) и даже прыжки (в кустах), сражение во «Властелина Колец» настолько разнообразно, что напоминает боевую часть ролевой игры. При этом все беспроблемно и быстро отыгрывается.

«Воитель храбрый, духом сильный...»

Все известные персонажи «Властелина Колец» получили заслуженное звание Героев. Они имеют тот же список боевых характеристик, что и рядовые бойцы, но обладают также героической силой, волей и судьбой. Героическая сила позволяет нашему другу Фродо услышать свои боевые характеристики, воля





Продолжается публикация книги Андрея Ленского *"Ролевые игры живого действия"*, начатая в августовском номере. Вашему вниманию предлагается пятая публикация цикла.

Редакция

Глава II

В начале 1992-м году игроку не надо было мучиться вопросом, на какую игру ловить. Конечно же, на Хоббитские, единые и неделимые.

Сейчас выбор куда сложнее. В год анонсируется чуть ли не сотня полевых игр, и выделить по афишам "самую-самую" — занятие не из легких. А выбрать надо одну-две, для тех, кто посвободнее — три-четыре. Больше игр в год вывести можно только при условии, что "готовиться к ним не надо. Можете себе представить, что это тогда будет за игры?

Классификация игр — задача пока до конца не решенная. Подробнее о ней можно прочитать в разделе, посвященном работе мастера, а здесь мы рассмотрим ее поверхностно.

Что можно узнать об игре еще до разговора с мастером или при первой беседе с ним?

Во-первых, **сюжет** по какому миру идет игра, как этот мир понимает мастер и каких событий на игре ждет.

С первым все просто. Хорошо бы, чтобы вы знали и любви игровой мир (или период нашей с вами истории), но, возможно, до начала игры вы еще успеете познакомиться с ним поближе. Главное, чтобы он не вызвал у вас отторжения: очень трудно относиться всерьез к событиям, если обстановку кажется вам чуждой, картонной, искусственной.

Некоторой осторожности, на мой взгляд, требуют игры, по которым уже поставили много игр. Там мастерам часто приходится повторяться или, напротив, изобретать нечто сверхоригинальное, далеко не всегда жизнеспособное. Хуже, что игроки попадают во власть стереотипов с пристрастиями или [принимая, мы говорили об этом в главе "сотворение персонажа"?] Да и равнение у тех, кто уже много раз по этому сюжету играл, исковеркает. Это не значит, что таких игр надо вообще избегать, но быть внимательнее — стоит. Так, актуальность нужно при игре по Толкину, Желязку, Говоруду, Уэйсу и Хилмену (Квинн), из исторических периодов — всячески "Старая Англия" (Робин Гуд, война Алой и Белой Розы и т.п.), крестовые походы, эльзасская Русь, средневековые Ирландия, Шотландия, Скандинавия. Это не значит, что такие сюжеты плохи: просто они много раз использовались, накопились штампы, неудачные ходы. Впрочем, талантливый мастер может выжать многое и из "популярных" тем.

Как этот мир понимают мастера? Важнейший вопрос, на который, увы, далеко не всегда дает ответ объяснение об игре.

Название игрового мира говорит нам только об основных сюжетных завязках и эстетике мира. Все же остальное, как показывает практика, мастера трактуют самыми разнообразными способами. Из Толкина, к примеру, можно сделать хри-

станское мистерио, "рубилево", сказку, эпос или даже игру с отчетливым расово-фашистским уклоном.

"Героический" ли это мир, где судьбы вселенских решаются порой одним человеком, или "реалистический", где человек — не более чем винтик? [Ковым из слова "реалистический" измерены: реальность, как и в игровом мире, всякий понимает по-своему.] Есть ли в этом мире свобода воли или же преобладает судьба, рок? Если в мире есть заведомо "положительные" герои — рыцари, святые отцы, злоты — то принимают ли их положительность мастера буквально или, напротив, в сатирическом духе "Янки при дворе короля Артура"? И что они считают "положительностью"?

Какова этика мира? Понятно, что автор книги, равно как и мастер игры, из всего спектра существующих этических систем обычно выбирает одну-две (приним у автора и мастера они за просто могут не совпадать). Христианство Толкина, стоицизм Дюрандо, "современно-демократические" ценности многих фантастических писателей диктуют совершенно разные способы жизни.

Наконец, чем, по мнению мастера, будут заниматься персонажи на игре? Ожидает ли мастера затяжных битв и переговоров, "обычной" мирной жизни, войны, отыгрыша культуры, моральных сомнений и борений, погони за информацией и шпионажа, "героических подвигов"? Тому, кто хочет вполне понимать мечам, не стоит ехать на "обрядовые" игры, и наоборот.

И, наконец, насколько этот самый игровой мир важен мастерам? Ролевая игра, вопреки очевидности, действительно имеет дело с игровым миром и пытается по мере возможности его воссоздать. Была бы игра, где мир нужен лишь как стартовая дистанция сил, бываю и другие, которые игровым миром лишь слегка дотрагивают кончики иглы — высокие идеи, к персонажам не меньшего отношения не имеющие. Если вам хочется оживить эти персонажи — такая игра может вас разочаровать, а если, наоборот, вам интересны идеи мастеров, но неинтересен игровой мир — вам лучше избегать игры, где мир занимает важное место.

Второй вопрос **идеи** игры. Или, как их принято называть, концепция. В последние годы не только сами идею, но и форму их подачи публике до игры выдвигают горячие споры.

Не могу с чистым сердцем рекомендовать читателям популярный среди ролевиков вопрос к мастеру: "Зачем вы делаете эту игру?" Все равно, как показывать практикой, ответить на него можно в полной мере лишь самой игрой. А до той поры в ответах присутствует известная доля лукавства: в какой-то момент возникала даже точка зрения, будто игры делают затем лишь, чтобы потешить мастерское самолюбие. На мой взгляд, для этого есть и более простые способы, но факт остается фактом: верить по слову мастером в этом пункте сложно. Даже если цели мастеров велики и прекрасны, они все равно не раскроют их полностью. Так не будем задавать вопрос, в ответ на который все равно не поверим.

Более "гуманный" вариант вопроса — чего мастера ждут от игры и от прихода на нее игроков. Частично мы уже получили на него ответ тре-

мья обзаводим выше: когда нам рассказали, чем мы будем заниматься на игре. А теперь побольше узнаю, зачем и почему.

В этой части расспросов наша задача — выяснить, каким сторонам игры мастера придают наибольшее значение (готов мы сами решим, насколько интересны эти стороны нам). Если у игры есть некая идея, которую можно сформулировать, грубо говоря, в виде краткого высказывания: увлекает ли нас эта идея, или же нет.

Идей бывает много, разбирать их все нет смысла. Но некоторые важные возможности стоит перечислить. Итак:

1. **Законы жанра.** Это немного странно для новичка понятие. Некоторые игры, основанные на определенных произведениях, основой своего построения делают законы литературного жанра первоисточника. Например в буффоне игроки делают заведомые "глупости", чтобы их персонажи попадали в такие же нелепые ситуации, как и в книге. Если речь идет о такой игре — устроит ли это вас? Готовы ли вы вести себя так?

2. **Свобода воли.** Не все игры постулируют для игроков полную свободу выбора действий персонажа. Некоторые мастерские команды полагают, что игра довольно-таки близко к спектаклю "правильный" отыгрыш должен приводить строго к тем же событиям, что случились в книге. И, если в игре того пошло не так, то в этом есть вина или ошибка того или иного игрока. Другие же придерживаются идеи, что события в игре должны развиваться с иной силой, иногда сильно, иногда они даже вносят намеренные изменения в стартовые положения, чтобы не допустить мертвого качения игры по прописанным книгой рельсам.

3. **Цели персонажа.** Хотя ролевая игра — далеко не "Зорничко", у персонажей есть определенные цели в жизни. Некоторые мастера ожидают от игроков активного стремления к их достижению, другие же, напротив, надеются, что родилась ситуация или каких-то еще аналогичных соображений игрок будет готов в любой момент этими целями пренебречь. Тем, кто предпочитает активную игру, можно порекомендовать первых, любителям созерцательной — вторых.

4. **Модели.** В игре, хотим мы того или нет, всегда есть хотя бы в малой степени элемент моделирования. Мы — деревенный, а земля под ногами не французская и не средневековая, а такая, что ни на есть обычная современная. По этому признаку существует два противоположных подхода. Один стремится оставить в игре как можно меньше моделей, чтобы все проискающееся было максимально реально. Апогеем другого предпочтением точной моделью воссоздать структуру мира, даже если для этого придется немалую часть этого мира сделать "виртуальной". Любителям планирования можно порекомендовать "моделистов" тем же, что ищет максимальное острое ощущение, — "реалистов".

5. **Реконструкция.** Как называемые реконструкторы во главу угла ставят точность атрибутики, костюмов, посуды, оружия. Им важно строгое соответствие материалов и форм реальным. Другие направления интересуются лишь тем, чтобы костюм давал понять, с кем человек имеет дело, и был

по возможности красив. Впрочем, об этом мы говорили в прошлой главе

6 Командность. Какого взаимодействия с окружающими ждут от вас мастера? Есть ли в вас команда, или вы — индивидуальный игрок? Если команда есть — то к чему это вас обязывает? Ждут ли от вас выступления единым фронтом, или же в азарты "команде" каждый второй — "засильный козачок"? Получите ли вы индивидуальную вкладную или только одну на команду?

Наполюсдов поговорим о **правилах**. Не так давно их считали чуть ли не самой ажной частью игры, сейчас же становится понятно, что они — едва ли не наименее существенная часть мастерской работы. Впрочем, дурные правила вполне в состоянии испортить игру, пусть и не без труда.

Правила делится на такие основные группы

Правила распорядка. Где, когда проводится игра, чем играется, и так далее. Что делать с этими правилами, думаю, объяснять не надо, просто принять для себя, насколько они приемлемы, и все. Разве что стоит иметь в виду, что если мастера пишут что-нибудь вроде "красот палатки у игроков запрещается", это не значит, что на играх все, кому не лень, крадут палатки: просто на всякий случай мастера считают нужным указать это "для слуха глухих".

Боевые правила. Во всякой игре боевые чем-то отличаются: человек, предпочитающий использовать игровыми оружием, такие правила есть. Главное, что о них надо понять сразу, — это степень их жесткости. Некоторые "боевики" требуют от участника чуть не реальных ударов мечом, слова Богу, нечестным, конечно лучше на такие игры не входить. Если игра предполагает удары мечом с разном, если натяжение лука — до 20 кг, а оружие, чего доброго, железное — то туда стоит ехать лишь тем, кто твердо уверен в собственных силах и считает, что ему вечно именно это. Новичку можно порекомендовать игры боевые мягкие, где удар принято фиксировать, владение оружием — проверять (как именно? Тоже не важно: парентерически?), закон поражения игрока определяется "футболкой" (корпус и руки до пояса) или "футболкой + ногой до колена", а рукоятки палатки запрещаются. Перейти на жесткие правила тем, кому это требуется, всегда успею.

Экономика. Самая одиозная часть правил. По идее, она обычно предназначена для того, чтобы явления из игрового мира имели место и в игре — например — торговля, или голод, или похмелье. Некоторые мастера добавляют ее из более прихотливых соображений, а именно — чтобы игроки не жаловались на нечестность. Не надо объяснять, как это характеризует игру.

Игровые экономики бывают, как правило, четырех основных видов: натуральной (в зависимости от экономических действий игрок получает или не получает продукты питания), числовой — за свои действия игрок получает бумажки — чилы, которые нужны для того, чтобы персонаж не умер от голода, холода и болезней, виртуальной, где от экономики зависит в основном состояние здоровья и возможности сильного мира сего, и эконоки раскоши, также для простых смертных необязательная, при ней экономические действия дают персонажу ту или иную "крутость".

Что такое "экономическое действие"? Это тоже может зависеть от модели. Например, в старых вариантах числовой экономики игрок должен был делать много ставок, деревенских коров и прочую ерунду (учитесь в обязательном порядке. Не то персонажу грозит гонимая смерть). Понятно, что такая "экономика" в первую очередь отвлекает игроков от роли, и редко когда дает что-то луч-

шее. Бывает, что игрокам надо заполнить длинные таблицы и проводить расчеты виртуальных средств: правда, не всем, а только торговцам и козачкам боевого много чего бывает.

Почему эти правила самые одиозные? Да именно потому, что они зачастую делаются так, чтобы напугать игроков без какой-либо видной пользы. Определить это по правилам обычно несложно.

Небезынтересный вопрос — чем обеспечиваются игровые деньги. Не секрет, что чаще всего экономку делают затем, чтобы на игре имели смысл понятия "богатство", "покупку" и так далее. При натуральной экономике они обеспечивены, грубо говоря, возможностью повесить [никогда] собственных залосов игроком в этой системе не разрешено. При эконоки раскоши — мастерскими магазинками с магическими предметами, мощным оружием и так далее. Самый дикий вариант — когда деньги обеспечиваются так называемыми "мастерскими кобками". А самый, как ни странно, работоспособный — когда они вообще не обеспечиваются. Потому что игроки вполне в состоянии сами для себя осознать, зачем их персонажам нужны деньги, а "кобки" этому только мешают. Впрочем, этот путь тоже может не сработать, и чем больше на игре участников — тем больше на это шансов.

Магия. Также пользуется дурной славой, но по разным другим причинам. Игры с разовой, но не очень тщательно продуманной магической системой известны, например, "тайм-стопами" — долгими паузами, во время которых маги предвещают друг другу и прочим игрокам таинственные почки документов, удостоверяющих, что они умеют то, что умеют. Ну, а весь остальной мир замер в ожидании, игроки стоят, ждут. Как этого избежать? Очень просто: боевая магия должна быть лишь четко описано (действие таково-то выглядит так-то, и ничего ни у кого спрашивать не надо), либо редко, либо магу должны верить на слово. Иначе "тайм-стопа" больше чем вероятны.

Кроме того, может повлиять так, что маги на игре чрезвычайно сильны, и остальные игроки, во всяком случае — воины, окажутся не у дел. Здесь новичку обнулить проблему сложнее, лучше попросить совета у более опытных игроков.

Конечно, гораздо важнее другое: насколько магия соответствует духу игрового мира, и в какой мере владение ею зависит от действий и способностей игрока. Дело в том, что, если магическое зависит лишь потому, что так "в бумажках записано", то неизбежно совершенно неигровые ситуации. Например, ученый волшебник читает свое заклинание едва ли не по складам, святой отшельник молитвами сбавляет девичку, и так далее. Грустно, в общем.

Страна Мертвых, или правило смерти персонажа. Тут во всем разнообразии текстов на самом деле скрываются ответы на всего два вопроса. Первый: есть ли жизнь после смерти, то есть, прекращается ли жизнь персонажа, или идет некая загробная жизнь? Игро по миру, основанному на христианской философии, например, почти заведомо должно содержать в себе какой-то элемент игры после смерти.

Второй вопрос прост и приземлен: сколько времени должен провести в "мертвотени" убитый персонаж, прежде чем игрок получит право выйти в игру в новой роли (если вообще получит)? Обычно это время колеблется от пары часов до суток. Чем дольше срок, тем ответственнее предполагается походить к персонажу. Если "отсидел" — парочка, то смерть перестает быть страшной, и период нани — игра-боек. Если он будет кутан — и период, персонажа надо беречь, жалеть и лелеять.

Правило по умению представлять собой нечто

среднее между экономическими боевыми и магическими правилами, в них описаны такие возможности персонажа, как новым уровнем: морю, вора. Здесь надо иметь в виду следующее: Чем более сложные и натуралистические действия для отыгрыша умения требуют правила — тем глубже будет вживание. А если достаточно "грудивать сертификаты".

Бывают еще **специфичные для мира правила**, которые классификация не поддается. Ну и, разумеется, любящих из вышеупомянутых правил может не быть вообще. В мире по сетевому сюжету начала XX века нет ни боевки, ни экономических правил, ни магии — и никто по ним не страдает. Но играм более "классического" типа они оказываются необходимыми.

Какие бы правила мы ни рассматривали — боевку, эконоки, магию — первым вопросом может и должен быть такой: как становится задано? Для чего нужно это правило? Если мастерю об этом не задумался, будьте готовы к тому, что соответствующая часть игры начнет "привисать". В случае эконоки — она окажется "чужеродным телом", будет даже мешать или просто исчезнет из игры, в случае магии — выйдет магов в отдельную касту всеобщих вершителей судеб: разбоксировать игру в их пользу, в случае боевки — привалят к досаднейшим "дырам". В любом случае, модель, которая делалась без постановки задачи, непременно либо будет мешать игрокам, либо просто tutta развалится, пахонная под обломками не только мастерские усилия, но и те роли, которые были на нее возложены. Позволю себе продитировать текст правила, очень довший.

— После многочисленных просьб со стороны населения мы решили запретить все без исключения так называемую эконоки как "вредительство, произвол Валагов и кулинарный бред". Формулировка не моя.

(Фонция)

Н.Мазова, "Кинессымы"

В те далекие времена, когда то эконоки можно было делать "зачем-то", было отнюдь не очевидно. И вот результат: Герония Наталия Мазовой говорит здесь о "натуральной эконоки" образца 1991-го года, где игроки должны были заниматься какой-нибудь палящей работой: переборщить замурованного пшена, а то и сбору крапивы, чтобы получить что-нибудь продукты. Мне кажется, "геронично нетрудно" понять.

Конечно, не всегда все настолько сурово, но если задово-а не поставлена от ее решения можно ожидать любых неприятностей.

Ну, а если оно поставлено, а мастера рассказывают, как именно, — тогда вы знаете об игре очень много. Понимая, для чего предписано каждая из моделей, вы можете себе представить, как, по мнению мастера, будет функционировать повседневная жизнь игры.

Но самым деле классификация гораздо сложнее: но на первый случай эта она вполне хватит.

По идее, отныне на все поставленные нами вопросы должны содержаться в правилах, на сайте игры или в документе-приглашении. Если эти не так, возможно, их просто не успели доработать, тогда можно задать вопросы мастером напрямую. Но ехать на игру, не предоставив себе, что имеют в виду мастера, я бы не рекомендовал.

Теперь помните это: в ролевых играх всегда есть место чуду. Бывает так, что игра, которая по всем признакам должна протекать, вдруг оказывается шедевром только за счет энтузиазма игроков. Редко, очень редко — но бывает!

Продолжение книги читайте в одном из двух ближайших номеров **"Миния"** ■



АСТАРЕТ
astaret@mail.primorye.ru

Иллюстрация — Геннадий Григорьев

1.

Рев мотора. Бесконечный, угрожающий, злобный. Как я ненавижу этот звук! Ненавижу и боюсь. Рев мотора — как будто голодный страшный зверь отправляется на охоту. Снова и снова, каждые шесть месяцев Город утопает в жутком беззвучном крике этого монстра. Бойтесь, люди! Бойтесь, звери. Бойтесь все. Потому что монстр не шадит никого. Нет, он не плохой. Просто он не умрет по-другому.

2.

Я не знаю и не желаю знать, когда это началось. Скорее всего давно — никто не называет и не называет, наверное, никогда. Но я очень хотел бы взглянуть в глаза той нежити из Департамента, которая за гнилые несколько миллионов взятки выбила разрешение на это. И я точно знаю, что я увидел бы на дне этих глаз — пустоту, черноту и жажду денег. Денег, которых никогда не бывает достаточно. Никогда.

3.

Когда моторы рычат, я всегда отхожу от окна. Были случаи, когда они влетали сквозь оконные проемы, и тех кто стоял возле них, потом отскребали с осколков. А я не хочу умирать! Я не должен умирать. Ни за что. Никогда. Ведь у меня есть мечта. Ради нее стоит жить. И я буду жить, чего бы мне это ни стоило.

4.

Страшен рев мотора, но есть звук пострашнее. Хруст. Хруст ламповых костей под колесами автомобиля. Чавк-чавк-чавк-чавк. Красные следы за твоей машиной. Это плохо. По следу тебе найдут те, кого ты ищешь сам. Бесконечные догонялки, бесконечное соревнование, бесконечная смерть. Каждые шесть месяцев. Интересно, сколько я еще протяну? Хотелось бы подольше. Мертвый, я не осуществлю свою мечту.

5.

О чем думает Водитель, давя очередного Прохожего? О чем думает Прохожий, глядя на то, как очередной Водитель наседает выбивает из Гонки? Не знаю. Ни разу не был на месте ни одного, ни другого. Мне рано. Еще рано. У меня мечта.

6.

Проблема элементарна. У тебя есть боевая машина. Ты платил Департаменту взнос в один миллион кредитов, и с этого момента ты — Водитель. Или другой вариант? У тебя нет денег, но они тебе нужны? Опять же — иди в Департамент! И ты станешь Прохожим. Тебе встанет датчик, который будет транслировать твоё местонахождение на дисплей каждой машины, каждого Водителя. Тебя могут убить. Тебя должны убить. И тебя обязательно убьют. Но если ты после соревнований придешь с датчиком в Департамент, тебе выдадут пятьсот тысяч. Конечно, если ты был на улице, а не прятался в подвале своего дома. Победивший Прохожий может быть много, победивший Водитель может быть только один. Да вот только не было еще ни одного победившего Прохожего. Ни одного. Никогда. Это и есть Саммагеддон. Хотите участвовать?

7.

Водители знают все. У них берут автографы, их утешают на улицах, их печатают на обложках модных журналов, снимают по телевизору, в клипах. Они везде — на каждом рекламном щите, на каждом пакетике с чипсами, даже на проклятых страницах «Вестника Департамента». А Прохожих не знает никто. Это мы и есть. Когда у некого рых из Прохожих спрашивают, что их тянет на Саммагеддон, все отвешивают, что деньги. И это правда, черт возьми. Только деньги.

8.

Я помню. Пара ребят из нашей школы пошла на Саммагеддон в качестве Прохожих. Мы провожали их всем классом, а потом и все другие классы пришли, и еще, и еще. А они гордились показывать датчики на папки, а мы смотрели и пускали слюны. Идиоты. Их фото в черных рамках до сих пор висит в холле. Их смерть ничего не изменила, а ведь они думали, что все будет по-другому. Нет, ребята, вы ошиблись. Сид и Лорри. Лорри и Сид. Бедные тупицы. Это произошло двенадцать лет назад.

9.

Я помню. Один раз я смотрел в окно и видел. Видел, как глаза одной Прохожей, немолодой уже, округлились от ужаса, когда Макс Димидов ехал прямо на нее. Она думала, что смерть далеко, что с ней не произойдет ничего, пусть другие погибнут, а она, самая лучшая и умная, выживет при любых обстоятельствах. Я уже говорил, что Прохожие никогда не побеждают.

10.

Макс Димидов — рой Саммагеддона. Сказать, ветеран. Его никто не может победить, у него прозвище. Неуязвимый. Он лучше всех. На его счету рекорд — тысяча Прохожих за звезда. Столько не сбивал никто бровь, Макс. Сейчас он не выступает, он multimиллионер, денег у него хватит на всю оставшуюся жизнь. Но в следующем году, на Празднике, юбилее Города. Будет Большой Саммагеддон. Будет много Водителей и еще больше Прохожих, чем обычно, потому что ставок увеличатся. И вот тогда-то я и исполню свою мечту.

11.

Мечта. Да, у меня есть мечта! Хотите знать, почему я не участвую в Гонке сейчас? А ведь денег у меня есть. Я скопил миллион еще в прошлом году, но жду следующего Саммагеддона. Почему? Я жду, когда на улице будет много Прохожих. Я жду, когда на улице будет много Водителей. Я жду большого Саммагеддона. И когда он начнется, я первым понесу свои взносы в Департамент. И тогда я убью их всех, и Водителей, и Прохожих. Чтобы стать звездой, чтобы войти в Историю. Вот это и есть моя мечта!

Миром правят не только деньги, Макс Димидов. Не только грязные деньги правят этим грязным миром. Есть еще просто неволя. К тем кто терпит. К тем, кто порабощает.

12.

Пять месяцев, осталось всего пять месяцев.

Don't forget, have projects on hand to work on!



Правдивая и почти полная история харконнианского наместника из Раббана, написанная по мотивам «Евгения Онегина»

«Мой дядя самых честных правил,
Когда от лонки занемог,
Меня наместником поставил,
И лучше выдумать не мог
Его пример — другим наука
Но, Боже мой, какая скука
Сидеть в Корфаге день и ночь,
Не отходя ни шагу прочь!
Служить во славу Харконнианов,
Шан-Хулудов отгадать
И ни фига не получать,
Атаки отбивать фрим-Енов,
Вздыхать и думать про себя
«Когда же Червь сожрет тебя»

Так думал юноша Раббан
Который Дюны был похож
Племянц барона Харконниана,
Рукой тяжелой правил он
И проводил частенько шман,
И спойс измал до хрена
[Ну, не до хрена, до хрена,
Но это не его вина]

Служил отлично, благородно,
Был сардучар его отец
Сжигал три свеча ежегодно
Но вот — скончался, наконец
Раббан же был, по мнению многих
Бон-Гессеритских текот строгих,
Мужик солидный, не педант
Им восторгался адыотант
[Сей адыотант-п ментатом звался,
Но кличку «Гитер» отделилос]

Не завный ни стыда, ни срама,
Любивший вволю есть и пить,
Не мог он дядю от Шаддама,
Как мы ни бились, отличить
Бранил того он и другого

А так как нраву был крутого,
То даже дедушка Шаддам,
Который Инвератор сам,
Раббана сильно не любил,
Его за милое обходил

Частушки по TibSun/RA2

Лысенкий Кейн по Кон-Ярду гулял,
Майкл МакНейл за ним наблюдал
Кучка костей, где МакНейл был раньше, —
Метко стреляют

зеленые Банши

Вана Безумный гранату нашел,
Сунул в карман и к Кон-Ярду пошел
Дернул колечко, бросил в окно —
Mission Accomplished, ему все равно

Звездочки в ряд,
Косточки в ряд —
Но Таню нарвался конскриптов отряд

Отряд Десолаторов вышел на дело —
Защаливал «гейтер» при вскрытии тела

МакНейл с Умагон по полю гулял,
Кибгор-команда за ним ковылял
Выстрел из плазмы, взрывы ракет —
Все, у мутантки бойфренда уж нет

Крутая команда по имени Тоня
Красную кнопку нажала по пьяни
Но не остался в долгу дядя Юрий —
Залпом V-3 ответил он дуре

Дети в Тибсан в подвале играли,
Мишу МакНейлом зачем-то называли
Успел перед смертью он выкрикнуть «Ай!»
Ох и не любят у нас Джи Ди-Ай!

Законы Мерфи из Quake

Если у вас максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит, через две секунды вас убьют

Замечание: если вас не убили, значит, только что все игроки покинули сервер

Если у противника максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит через две секунды вас убьют

Если вы выстрелили из ракет-паучеро и вас тут же убили, значит, сейчас вы расплавитесь прямо на пути вашей ракеты

Если вы заметили, что один из игроков стоит на месте и не отвечает на ваши выстрелы, и, догадавшись, что он временно отлучился от игры, по-джентельменски пробегайте мимо, то через секунду умрете от ракеты, пущенной в спину

Если вы увидели сообщение «Играем

только на шотганах», значит, сейчас вас вынесут из BFG

Если вы найдете на уровне украинное местечко и отправитесь в туалет, то, вернувшись, вы обнаружите свой труп посредине арены, лежащую на клавиатуре кошку и необычайно большое количество фразов у неприятеля

Максимум, что может остаться после смерти противника, — это шотган, даже если перед смертью неприятель сыпал вас градом ракет

Замечание: этот шотган все равно возьмете не вы, а вооооо тот паренек с идиотским синим

Если вы увидели с крыши бойню и пару раз для прикола выстрелили туда из бластера, то все игроки тотчас закончат бой и побегут искать вас, а вы теперь за всю жизнь не отделаетесь от статуса «ныкающегося ламко»

Удовольствие от дуэли и deathmatch а отравляют враги, а от тимплев — «апарники»

Вы бегаете с ракетой, на вас все почему-то ружят из бластера

Когда вы достаете бластер, все достают ракет

Если вам понадобится аптечка, то вокруг нее будет не протолкнуться

Боеприпасы кончатся именно в тот момент, когда они более всего нужны

Если у вас ракет, то вас никто не заметит, а если бластер, то заметят сразу и все

Вы точно понимаете, что надо было прыгать, секунду назад словив ракету

Не считайте, что враг дурак, бросаясь на вас с бластером, — он и так вас заволаит

Если вы взяли мегакелс, то все куда-то попряталось

Консоль вылезет именно в тот момент, чтобы заслонить летящую в вас ракету

Если у вас максимум брони, боеприпасов, все оружие, руно и квад, значит, через две секунды вас телефрантнут

Если вы один, играя против четырех врагов, вооруженных ракетницами, убьете их всех, то через две секунды на сервер войдет пятый и вынесет вас из бластеро

Вероятность суицида обратно пропорциональна количеству фразов, остающихся до fraglim'to

Следствие: fraglim'to не может быть достигнут никогда. Вами — уж точно

Пушная наупад ракеты попадет примиком в вас

Примечание №1: после чего вы свиреетесь в кислоту

Примечание №2: в кислоте вы приземлитесь на единственную на весь бассейн гранату

Если рядом с вашим компьютером находится компьютер противника, и если последний значительно перегружен, или, в крайнем случае, у него нажат RESET на вашем компьютере

Респаун происходит в месте наиболее активных боевых действий спиной к ним, или в эпицентре взрыва BFG, или, в крайнем случае, у рейлгана, к которому бегут человек пять

При игре в Интернете у вас есть шанс обогнать собственную ракету и взорваться на ней

Если вы красиво убежите в комнату, то это никто не оценит, а вас тут же убьют

При запуске своего конфига вы ошибетесь в одной букве и запустите конфиг тротториста Васи с единственной командой `seta name`

Примечание: жегание загрузить свой конфиг все воспримут как отмазку

Из всех мишеней кемперы будут выбирать почему-то вас

Если в клубе есть компьютер, который жутко тормозит, — на него посадят вас

Если вы играете с напарником, то, как только вы наберете максимум брони, он случайно попадет в вас из рельсы

Если напарник дропает вам оружие, то его обязательно халнет прячущийся за углом паренек с идиотским скином

Если вы кричите: «Я только что респавился, дайте что-нибудь», — то напарники тут же подбегут вообще все на баз

Примечание №1: после этого вас убьют враги
Примечание №2: зато при фразе «Кому нужен пятачок ракетов?» сбегутся все, включая охрану флага и разведку

Если вы, продемонстрировав молниеносную реакцию, выстрелите по внезапно появившемуся силузту, то он окажется вашим напарником

Любые ваши указания к боевым действиям понимаются товарищами по команде совсем не так, как они понимают ваши команды

Какой подвиг бы вы ни совершили, всегда в команде найдется человек, который скажет, что он сделал бы это лучше

Если вы беспрепятственно смогли принести чужой флаг на свою базу — это значит, что вы один на уровне

Если вы из бластера все-таки заваляли соперника с ракетницей, то его оружие первым улетит его товарищу по команде

Если ваша команда с большими потерями взяла флаг противника, то вашего флага на базе, скорее всего, нет

При групповой игре вы получите попадание именно от наиболее тяжелооруженного противника

В общем, если у вас еще осталось какое-то оружие... через две секунды пустите себе ракету в лоб.
Удачи!

Отмазколист для играющих в FPS

Как показывает практика игры в компьютерных клубах, главное — это не хорошо играть. Самое главное — это умение лезть отмазки. Итак, сотня отмазок играющих в FPS. Рекомендуется выучить их все наизусть и применять согласно ситуации. Учтите, что большинство отмазок взято из жизни, так что не претендуйте на яркую выраженную «игровость», но, если представить, что это говорил реальный человек, сидя в реальном игровом клубе. Попробуйте :)

- 1 Я поддавался!!!
- 2 Ну конечно, как ламер — с ракет-лаунчером против шоттанал
- 3 Ну конечно, как ламер — с шоттаном против ракет-лаунчера!
- 4 Клавиатура без кликера
- 5 Клавиатура с кликером, но не конкретная какая-то. Нажимать трудно
- 6 Клаво мостдой. Ну, не знаю, мостдой и все
- 7 Монитор 14 дюймов. Саис
- 8 Монитор 15 дюймов Рулев, на точка не 25
- 9 Монитор 21 дюйма. Отстой! В глазах рябит
- 10 Ты быстрее меня лапами перебираешь, а мой на месте топчусь!
- 11 Монитор слишком яркий
- 12 Монитор слишком темный
- 13 Монитор не цифровый. Фигня, а не монитор. Нет, это дело принципа!
- 14 А ты подслушивал?
- 15 Ты подслушивал?
- 16 С ламерами не играю!
- 17 А ты оружие взять не дошел!
- 18 И вообще, в ту нучку только я хожу
- 19 А я сидел неудобно!
- 20 Атмосфера не та. Вот если бы в нашем клубе встретились.
- 21 Стоп вареным залит, а с ковриком я играть не могу
- 22 Мышка Genius — непривычно
- 23 Мышка Microsoft — отстойно
- 24 Мышка слишком хороша, я к такой не привык
- 25 Мышь голыми, и вообще, я клавишник!
- 26 Ну да, я в тебя из шотгана, а ты убежал!
- 27 Да я просто в носу ковырялся!
- 28 Да ты вообще неопер!!!
- 29 А ракеты нелетят за угол пускают только ламеры
- 30 Блин, пока думал, куда повернуться.
- 31 Сам ламо, кемперить нечестно.
- 32 Блин, рэил завел
- 33 Как ламер с BFG против пукалки
- 34 Как ламер с пукалкой против BFG
- 35 А ты сам попробуй на BFG'и попасть с 2-х метров
- 36 Аго, нытьишь в стенке все умеет
- 37 А я разве не в твоей команде???
- 38 А что, можно не рэилать???
- 39 Шарик из мышки вывалился
- 40 Ну вот, стоило поддаться, как на шаю сели
41. У меня контактная линза выпала/очки зацепили!
- 42 Все это так медленно???
- 43 Все это так быстро???

- 44 Забыл вставить шнур от наушников в штекер, вспомнил на 90-м фрейме
- 45 Я же просил тебя сделать у себя погромче, а то мне не слышно
- 46 Коврик слишком маленький
- 47 Коврик слишком большой
- 48 Драйвер мыши непривычный
- 49 Пива много выпил
- 50 Пива мало выпил
- 51 Нальешь в меня стрелять — я пива пил...
- 52 Слишком холодно — руки мерзнут
- 53 Слишком жарко — тут коротит мышку
- 54 Ни фига не видно
- 55 Я дальтоник (выясняется, когда при титллейком счете 100 100 и за секунду до окончания матча убивает своего)
- 56 Ты быстрее меня бегаешь
- 57 Ты быстрее меня оружие перезаряжаешь
- 58 Ты вообще все быстрее меня делаешь!!!
- 59 Машет кошко [мышь пугает]
60. А у меня кнопки слиплись
- 61 А с ламерами я не играю
- 62 А я вот с позолотенного года в Квейк не играл
- 63 Постоянно отваливаются ножки стула
- 64 Подает монитор, придется держать его рукой это время
- 65 Стол шатается
- 66 Стул шатается
- 67 А-а-а-а! Коврик для мыши кончился
- 68 Ой! От меня мышь убежала!
- 69 А я этот уровень плохо помню
70. Я буду играть, если в ту нучку хожу только я
- 71 Оружия мало лежит
- 72 Оружия много лежит
- 73 Солнце в монитор светит
- 74 У меня лампа отсвечивает
- 75 Стол неровный, а с ковриком я играть не могу
- 76 Я просто с жуткого бодуна
- 77 Я устал.
- 78 А мне все пофигу
- 79 Пальцы вспотели и скользят по клавиатуре
- 80 Пальцы вспотели, и мышь выскальзывает
81. А у вас мониторы все мышки засажены — ничего не видно
- 82 А у вас мыши не так вздят, как у нас.
- 83 А у вас клавиши целкают не так, как у меня
- 84 Ты меня пять раз подряд убил, все настроение испортил, а без настроения я не буду играть
- 85 Клаво на две (три, четыре) кнопки одновременно не реагирует
86. А почему тебе две ракеты надо, а мне одну?
- 87 Ты не дошел мне родит'ся!!!
- 88 Кто-то мне все время сообщался слон
- 89 Я красивый, меня издолзи видно
- 90 Я красивый — у меня все тормозит
91. Я играю для удовольствия, а не за флага
- 92 Стул высокий
- 93 Стул низкий
- 94 Стул высокий
- 95 Стул низкий
- 96 Ты сапога-нотраз — у тебя все жопу прохладит
- 97 Я все время спотыкался обо что-то!!!

Воронит: коб кого-то?

98 Да ты все время на одном месте стоишь, вот я и попадаю не могу

99. У меня противник сегодня другой

100. Так нечестно!!! Я стрелял в стену, а попал в тебя!!! ■

ТЕСТЫ 2001: последний взгляд

Две тысячи первый год. Первый год в историю тысячелетия от Рождества Христова закончился. Окончательно убедая нас, что мы живем в новом Миллениуме. Поступило время собирать камни.

Конечней в этом году вышло преогромное количество от Max Payne и Operation Flashpoint до Civilization 3 и Tropico. Причем русских/локализированных игр в месяц выходило чуть ли не больше, чем забугорных продуктов.

Вывешивая Тесте представлены семь игр из всего того разнообразия, которое обрушилось на наши головы и проинсталлировалось на винчестеры наших компьютеров в 2001 году. Некоторым из них суждено стать победителями в хит-параде «Лучшие игры 2001 года», который будет опубликован в нашем следующем номере. Некоторые, увы, окажутся на второстепенных позициях. Но все они — событие. Событие в своем жанре. И так, встречайте: Max Payne (3D action), Desperados: Wanted Dead Or Alive (тактическая стратегия), Tropico (экономический симулятор), Operation Flashpoint (симулятор солдата), Emperor: Battle For Dune (ортодоксальная RTS), Diablo 2: Lord of the Destruction (add-on), Arcanum Of Steamworks and Magick Obscura (RPG). Каждая из вышеупомянутых игр получила (от меня лично) по одной звездочке-малышке и сертификат «Право на участие в Тесте №17». Позвони!

Условия теста

Тест на похвалу на обычные конкурсы. Каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отвечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, но может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Макс Пейн не хотел быть тем, кем он стал. Он не хотел терять любимую жену и маленького сына. Он не хотел быть поставленным под убийство коллеги и подозрение в связях с нью-йоркской мафией. Он даже с этой самой мафией боролся, но хотел. Но пришлось. Одной из ниточек, крепко связующих сюжет водовода, был наркотик, мнимый.

- A. Migma
- B. Vkin
- B. Beserk
- G. Volkyr

Вопрос второй

Не зря Котя Кармова в обзоре Desperados не хотела сравнить игру с предтечей, Commandos, и тем более пытаться заранее сопоставлять с Commandos 2. Оригинальные «Командосы» были довольно скучны и сильно скучны в плане геймплея, а вторая их часть оказалась настолько замороченной, что ее не спасает даже раскрученное имя. И потом, в «Отчаянных» есть очень четкий шарм. Он заклю-

чается в том, что действие игры происходит во времена

- A. Дикого Запада (Америка)
- B. Анти-бурской войны (Северная Африка)
- B. Средневековья (Испания)
- G. Тисячи и одной ночи (Персия)

Вопрос третий

Требуется диктатор на высокооплачиваемую работу. Полная свобода действий гарантируется. Тропика оказалось удивительно смешной, приятной и интересной во всех отношениях экономической стратегией. Конечно, такого рода игры увлекаются далеко не каждый игрок, поэтому всероссийского признания «Тропика» получить не смогла. Однако так же, как и ее далекий предок Hidden Agenda. Но там не менее, разработчики постарались на славу. Кстати, как они зовутся, разработчики эти?

- A. Microprose
- B. Fraxis
- B. ParTop Software
- G. «1C»

Вопрос четвертый

Один из самых распространенных игроков штатное гласит: «американцы — хорошие, русские — плохие». Америка творит добро, Россия — зло. Просто потому, что кто-нибудь должен быть хорошим, а кто-нибудь — плохим. По той простой причине, что люди не умеют не врать. Как справедливо поет Валерий Кипелов, «игры мужчин с войною трудно запретить».

В Operation Flashpoint использован тот самый распространенный штамп. Русские здесь плохие. Провода к настоящему моменту должен выйти add-on с противояжным сюжетом! Впрочем, в данном случае виноваты не все лица с оформленным паспортом гражданина Российской Федерации, а всего лишь

- A. Александр Сердце
- B. Иван Губо
- B. Сергей Рука
- G. Владимир Ного

Вопрос пятый

По той игре у нас в журнале были практически все виды материалов: Анонс, обзор, прохождение, чит-коды, трейнеры и даже отдельный Тест. Emperor: Battle For Dune не стал модкой для фанатов жанра RTS, но подтвердил, что не слишком хорошо забытое старое тоже может быть играбельным. И вовсе не надо придумывать какие-то новые извороты и извороты. Достаточно взять старую идею, облепить ее в новую форму, добавить спецной по вкусу и подавать на стол в DVD-коробке. Отдельно — майки, саундтрек и скачиваемые по Интернету дополнительные юниты. Кстати, о саундтреке. Сколько талантливых (и не очень) композиторов работало над ним?

- A. Двое
- B. Трое
- B. Четверо
- G. Пятеро

Вопрос шестой

Пожалуй, лучший add-on года, Diablo 2 Lord of the Destruction, повествует о нахоршем парне по имени Баал, Он, токой-сякой, еще в оригинале умудрился нагло избежать справедливого возмездия палачей и спрятаться в долине вороваров. На охоту за ним выдвигаются старые, еще «Диабло-2-шные» классы героев, а также такие личности, как

- A. Пророк и убийца
- B. Макс и Марго
- B. Убийца и друид
- G. Брент Холлиган и друид

Вопрос седьмой

Увы, на по определенным причинам в список участников Теста №17 не попали игры в замечательном, на малопопулярном жанре квестов. Решили испробовать сей недостаток, мы поставили лучшего представителя этого направления в призох. Встречайте! «Атлантида III» Вас ждет увлекательное путешествие в Атлантиду, но этот раз от лица девушки, удивительным образом похожей на



одну из известных актрис Марчелло Мастроя и Катрин Денев. Красивая графика и отличная передача служат залогом того, что вы не один раз поведаете перед экраном митатора Cryo Interactive венчиков. Но также как и компания Nival Interactive, осуществлявшая локализацию игры. Издана «Атлантида III» в России компанией «1С».

Вопрос восьмой

Игра с наиболее животрепещущим саундтреком — Arcanum. Скрипка, умиротворяющая и успокаивающая, действует даже вне игры. Вот сейчас я сижу и слушаю аполонит прдз Колонки! доносит до меня акорды и басы этой замечательной мелодии. Но вопрос будет не об этом. Скажите мне всезнающие гейм-мастеры, какие концовки у Arcanum?

- A. Выиграют только хорошие
- B. Выиграют только плохие
- B. Выиграют могут как хорошие, так и плохие

Г. Есть три концовки на выбор «хорошая», «плохая» и «нейтральная».

Условия выпадения теста

Ответы присылайте на test@igroman.ru. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Подготовил: Святослав Торгашкин (igroman.ru). Под редакцией: Генриха gamer.sobok и Игоря...

В продаже с ноября 2001 года!

Тайна Маятника



Интригующий сюжет и таинственная атмосфера

Неординарный геймплей

Возможность управлять независимо друг от друга двумя персонажами, используя по максимуму их различные умения и навыки

Полная свобода действий для игрока и возможность исследовать окружающую обстановку, руководствуясь собственными инстинктами и представлениями

Более 80 различных помещений и местностей и десятки различных персонажей

Множество логических загадок

18 различных персонажей

Простой интерфейс и удобное управление

Мощный 3D движок

Высокодетализированная 3D графика в реальном времени



Рекомендуемые системные требования:

• Windows 95/98/2000/ME

• процессор Pentium II 233

• 64 Мб памяти

• CD-ROM привод

• 3D видеокарта

• MS Windows совместимый мышь

(095) 903-80-96 (095) 903-30-50

e-mail: sales@nmg.ru



ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



Пять задачек (то-есть, с учетом до-полнительной) все-таки и полностью сделаны по картам последнего вышедшего магического света — «Одиссея». Как и в предыдущем номере. Так сказать, продолжаем знакомить вас с новыми картами, показывать вам карту до неизвестных пределов и т.д. и т.д. много всякого прочего карашего. Теперь серьезно две задачи предполагают в первую очередь не убийное знание правил, а сообразительность. Изыскивая ответы, помните читать подлинки в тексте правил и по-больше думайте. И у вас все получится! (с)

Успехи today

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и все приводимая информация является полной. Подразумевается, что находясь на столе существо уже минувало бо-лезнь амазо (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из иг-роков оно является любым (базовые) и в по-большее количество.

Мы желаем вам удачно преодолеть хит-ропеления задач и достигнуть победы!

1. Проблемы грязных карт

Противник поместил в атаку объявляет в качестве атакующих всех своих существ двух токенов 3/3, порожденных карточкой Call of the Herd. У нас всего 6 жизней и три горы в руке. Dirty Wererat и Oik — наши единственные существа на столе и, конечно же, потенциальные блокеры. Но кое-что произошло в датском королевстве из земель у нас разрозненные болота и лес, на клочке-шесть равнин, а в руке токенов Aggressive Urge. У противника карта в руке нет, а жи-зей у него девять.

Обясните оптимальную последователь-ность действий, исходя из того, что все по-следующие карты будут базовыми землями.

II. Вплотне из скорости

У нас на столе Bearscape, Need for Speed и один токен от Chatter of the Squirrel при семи землях чисте леса и три горы. У противника на столе четыре слова 3/3 — Trained Armodon, Melanophorus Wurm, один токен от Battery и один токен от Call of the Herd. Но клочбище у него шесть земель, а у нас на клочбище Call of the Herd, Beast Attack, Moment's Peace and Roar of the Wurm. В руке у нас Druid's Call, Flametongue Kavu, Lure, Skizzik и Chatter of the Squirrel. Проис-ходит нолд, первая главная фата.

При одной жизни у противника и пяти у нас, ситуация крайне неприятная, что не мешает нам хотеть выиграть. Скажите, как решить данную задачу минимум двумя различными вариантами.

III. Гомбита девять часов

В этой задачке все последующие взятки карт будут приносить игрокам лишь базовые горы, но об этом атакующий стороне неизвестно. Считается, что у нас крutoе преимущество.

Ситуация сложилась такая, Противник, повернув два болота и одну гору, пытается сколотить Blazing Specter, намеворясь вместе

с Nightscape Familiar'ом направиться в атаку. Большие развешенной маны у него нет, а в руке Urza's Rage и Keldon Necropolis.

У нас на столе одна равнина, один лес и один остров. В руке остров, болото, Repulse, Counterspell и Eldadam's Call. Объясните, как и каким образом закончить эту партию, если у противника дводюта, а у нас девятнадцать очков жизни, и в колоде оста-лись следующие карты: Roul, Sabertooth Nishoba Aboshan, Cephalid Emperor Dodecapod, четыре Aether Burst, Angelic Shield, Amugaba, Ghitu Fire, три Birds of Paradise и два Cephalid Looter.

IV. Черные шестые и пушистые

У нас в руке подобраны очень смешные карты: Last Stand, Coalition Victory, Battle of Wits, Nefarious Leech и Cromat. Но столе при Archaeological Dig и пять Dream Trush. У врага 10 хитов, по одной земле каждого типа и Collective Restraint. Начинается наш ход, ответьте, какую из карт «Одиссея» сейчас необходимо взять, чтобы выиграть партию.

В колоде у нас все карты «Одиссея», по одному экземпляру.

P.S. Даже не надейтесь, что мы приведем текстовки всех карт «Одиссея» на комплекте Столбе Magic: Scissure и смотрите там.

V. Джинны и минотавры

Мы на своем ходу объявляем тош Chainflinger'ом. В присутствии Tahngorith, Talum Hero мы надеемся на скорую победу, тох как у противника 4 очко жизни. Правда, у нас всего 7 жизней, но это мелочи, верно?

У противника на столе в засаде успешно сидели Mahamot Djinn и Glacial Wall, что нас не сильно волновало. Но вот в свой ход он поворачивает все свои острова и выпла-чивает еще одного Mahamot Djinn. вслед за-чем отдают нам ход. Очевидно, что следую-щим ходом мы проиграем партию, если ни-чего не предпримем. И вот мы берем карту иу конечно же, это опять не Skizzik, а еще од-на гора с пустой руке.

Обясните, как закончить эта партия, если на столе у нас этих гор целых четыре штуки, да и Meteor Crater есть, и еще два City of Brass, плюс один Petrified Field. Но клочбище у нас Scorching Missile, Earth Rift, Reckless Charge, Terminal Maraine Keldon Necropolis и Bol.

Попробуйте также объяснить возможные на-личия ошибок, исходя из имеющейся информации.

Дополнительная задача

Найдите минимум шесть вариантов, как закончить в Типе 2 Iridescent Angel, используя ОДНУ карту. Не забудьте, что противник не идиот, и нислать на ангела Draco не надо.

Найдите также способы проколоть озо-ночного ангела (+X/-X) и его уменьшать (-X/-X). При ответе используйте только карты Ти-па 2 (Садыхаа Реакция, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey).

Как смотреть карты

Все карты, представленные в задачках, вы сможете посмотреть на компакт диске. Вам доступны три варианта.

Первый вариант: в «Инфобоксе» есть

разделчик с названием, которое по счаст-ливому совпадению повторяет название конкурса (см. выше).

Второй вариант: в «Софтворме набо-ре», как обычно, присутствует программа Magic: Scissure, являющаяся здоровенней-шей базой данных по всем картам MTG, су-ществующим в природе (а также имеющая прочие замечательные возможности).

Третий вариант: в «Jo Journals/Хвие компьютеров/Magic The Gathering хвие Oracle, святая святых мира «Магия». В «Оро-куле» содержится исправленные и абсолютно точные списания всех карт «Магия». После выхода в свет карты MTG часто превраща-ются изменения, связанные либо с глобальными модификациями правил, либо с офигенным разрозбачиванием по мере осознания того, что они вообще на свет появились, и т.д. И правила фиксируются в «Орокуле».

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно от-ветить на все пять основных задачек либо на четыре основных и дополнительную. Во вто-рую очередь будет учитываться время вы-сылки ответов, а также изыскность и разум-ность подобранных решений в тех ситуаци-ях, где возможны различные варианты. Но учтите и то, что двадцать страниц демо-гогического текста дадут минус, а не в плюс. Будьте в меру лаконичны.

2. Если вы не справляетесь с любой од-ной из основных пяти задачек, то легко може-те заменить ее решением дополнительной задачей. Например, прислать ответы на пер-вые три, пятую и дополнительную отказы-шись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задачек решены с небольшими огрехами, то правильно сделанные допол-нительная задачка может эти огрехи компен-сировать. Однако сама по себе дополнитель-ная задачка не является необходимой, и это вошла воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет действовать оптимальными образом.

4. Ответы присылать на mtg@magomania.ru либо на адрес редактора. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсе».

Напомним, что письма по электронной по-чте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этот раз выглядит следующим образом:

Первое место — 6 бустеров Odyssey
Второе место — 5 бустеров Odyssey
Третье место — 4 бустера Odyssey
Четвертое место — 3 бустера Odyssey
Пятое место — 2 бустера Odyssey
Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (shad23@chat.ru).

Организацию конкурса, «остальной текст» и генерирование идей для за-дачек: DeD (dekaad@softhome.net). ■



Доброго здоровьячка

Для Скринтура, так же как и для журнала, наступил Новый Год. Скринтура жив-здрав, чего и вам желает

А заодно и напоминает, что для победы вам необходимо запустить компакт-диск, зайти в «Штурм», там — в «Скринтура» Там имеются девять скриншотов из игры

Вам требуется определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его по обычной почте либо на screenfurs@igromania.ru Подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсе»

Первым пяти читателям, приславшим

правильные ответы, достанется по коробке с квестом «Петька 3: Возвращение Аляски»! «Петька 3» — продолжение одной из самых популярных серий отечественных квестов. Вы опять встретитесь со старыми знакомыми — Вичи, Анкой, Фурмановым — но уже в новом приключении и на не за движке. Вас ждут 70 игровых сцен, интересные головоломки, качественная мультипликация и, конечно же, море юмора без которого сейчас не обходится ни один российский квест.

Составитель «Скринтура»: **Святослав Торик**



Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike



Мы окончательные подводим итоги по конкурсу переписки. В принципе, мы успели подвести итоги в этом номере, но — еще не собралась вся информация от читателей, задействованных в определении лучшей карты. К тому же, в последних числах нас обрушили такой вал конкурсных работ, причем преимущественно классных, что... эээ... тестировать редакционным составом мы их завершили только дней за полтора до сдачи номера, не говоря уж про остальные, кто привлечен к делу.

Но это лирика, которой можно проклясть места скопления продуктов пищеварения. А теперь — практика.

1. На компакт-диск находятся карты, пришедшие на конкурс посланными, а также несколько тех, которые были отсырлены и до-

пущены в конкурс на последней стадии приема работ. Того же интереса карты, причем есть и такие, которые, несмотря на свою интересность, не войдут в число победителей. Наиболее примечательная из таковых — претендующая по красоте cs_vespene [ее проблемы — ошибка с респawningом]

2. Результаты еще не подведены, однако точно известны те двадцать карт, которые претендуют на вхождение в десятку. Токовыми являются `cs_coast`, `cs_assault_forever`, `cs_bigbank`, `cs_club_final`, `cs_d4o4`, `cs_first`, `cs_liberation4`, `cs_newsstate2k2`, `cs_perekreslok`, `cs_siesta`, `cs_wasp`, `de_fixer`, `de_ftoc3`, `de_grave`, `de_minaret`, `de_rome`, `de_secret_lab`, `de_spoole`, `de_swox`, `de_xpccm`. Из перечисленных пока что больше всего симпатий вызвали

`cs_assault_forever`, `cs_bigbank`, `cs_d4o4`, `cs_perekreslok`, `de_minaret`, `de_swox`. Однако учитите, что это не более чем предварительные данные. Многие еще могут изменить

3. Победителей будет тридцать. Претенденты на вхождение в тридцатку `cs_rock`, `cs_bunker16`, `cs_fort_assault`, `cs_guosts`, `cs_knapin`, `cs_westtown`, `de_blotto blow`, `de_dale`, `de_dust_arena`, `de_dust_forever`, `de_fertilizer18mm`, `de_moya` и еще пара карт, которые сейчас могли быть не названы.

4. Считайте компакт и ждите следующего номера.

ЖЮРИ КОНКУРСА



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах «Мания» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Кроссворд: 1. Gomer 2. Sobaka 3. Igromania 4. Ru и так далее. Скринтура 1 — Приключения Крокодила Донди. 2 — Russian Devoydoff's Gambit. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения одной.

2. На конверте письма или в теме сообщения ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылаете ответы разными письмами на соответствующие ящики.

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Электронная почта: fest@igromania.ru для Теста, screenfurs@igromania.ru для Скринтура, mtg@igromania.ru для «Пяти турнирных задач».

4. Ответы и победители официруются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №01, ответы на конкурс с девятидесятипроцентной вероятностью будут в «Игромании» №03.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на январские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продах и минимум до 31.01. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за частно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили своего награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону по почте или по электронке boot@igromania.ru) — возможно, проказавел катаклизм и мы утратили ваш адрес или вы его не уточнили.

С уважением, редакция «Мания»

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



ИНТЕРНЕТ ДЛЯ КАЖДОГО

	АБОНЕНТСКАЯ	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА
	РУБ.	Кбайт ТРАФИКА	РУБ.
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
Б.БОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06

WWW.TOCHKA.RU



753•8282

Лицензия Минсвязи РФ №17240 №17249 №8462 №12235

Цены указаны в рублях СЛБ без учета НДС + НДС. Оплата производится по курсу ЦБ РФ. Цена указана

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №1 1/2001

Тест №15: Пятьдесят

В тот раз все было против меня. Верстальщики проморгали: номер Теста я оставил старое название вместо нового. Я дуко хотел спать, и поддерживало меня лишь кофе, сигареты «Русский стиль» и стремление сдать текст вовремя.

Геймер, который тоже хотел спать, а не редактировать текст, вместе Exile вписал Exodus.

Но, несмотря на это, я продолжаю пользоваться пастой «Аквафреш».

Гм. Ладно, хватит глупых пародий на рекламу, ибо надо заниматься делом.

В основном, дорогие мои, вы попали на вопрос №1. Лично я посчитал его самым легким в Тесте, но вы, видимо, решили, что легких путей не бывает и упорно убеждали вашего покорного слугу в том, что именно Кури стал откровением в компьютерно-игровой индустрии, заставляя честных геймеров прозреть на тему «Откуда есть пошла Deathmatch». Каким-то образом «ветеран из поля вашего внимания», что Джон Ромеро не мог проснуться знаменитым после выхода Quake III Arena Ромеро над ней, вообще говоря, к тому моменту уже не работал и занимался своими делами в ION Storm. А вот Doom, старый добрый Doom — он-то как раз и стал той Игрой, что вечно будет возлеще на вершинах тех-пародов РС-игр.

А еще вы ошибались по поводу Heavy Metal. Да, есть такое направление в музыке, но оно имеет небольшое отношение к одноименному журналу с весьма недальними комиксами. Где, собственно и произошла Джули, главная героиня игры Heavy Metal F.A.K.K.2.

В основном логично, что где Среднее поколение — 40 из 50, что примерно равно «четверке» по современной системе школьного обучения в России. Поздравляю, двоечниками по предмету «Компьютерные игры» вам не быть.

Кстати, Геймер просил извиниться за перепутанный Exile с Exodus, правильный ответ в вопросе про Myst — Myst 3! Exile A, пользующийся случаем, передо мной и маленькое же спасибо всем пользователям сети VozNet (особенно Mmemic's и, естественно самому себе), что в трудную минуту поддержали меня «нозания игр, по которым я впоследствии подумывал вопросы».

Ответы (правильные):

1. А. 26, 3. Д. 4, 8, 5, 6, 7, Д. 8, 9, 10, 11, А. 12, 13, Д. 14, А. 15, Д. 16, 17, 18, 19, 20, Г. 21, Д. 22, 23, 24, А. 25, 6, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, А. 39, 40, 41, Г. 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, А. 50, 8

Приветы (счастливые):

1. Михаил Александров, г. Москва
2. Михаил Лидарев, пос. Московский
3. Илья Пучков, г. Андырь
4. Дмитрий Кулешов, г. Подольск
5. Сергей Селиванов, г. Москва



Все вышеупомянутые граждане получают по коробочке с игрой «Крутой Сам: Перавая Крова»! Будет, знаете ли, играть в самый кровавый и «мясной» шутер этого года. Ну, расстреливать Древнее ЗЛО по имени Ментал изю всего чего можно, откровенно секретные нычки — в общем, старший знакомый геймлей от DOOM.

Есть и еще не менее счастливые призы:

1. Сергей Трофимов, г. Новоуральск
2. Максимка, melor_elf@mail.ru
3. Евгений Ткачев, martemil@online.ru
4. Константин Семенов, evincor@mail.ru
5. Александр Софронов, г. Пушкино

(они там, в Пушкино, зрелищно по игрондустрии рожают, что ли?)

Сии добры молодцы получат следующие: дадут шесть компакт-дискос с прилагающимися к ним журнальчиками, именующимися «Игроманией». Правда, в «Игромании» вне будет ростнуто изю полгода — именно на столько рассчитана подписка, которую мы с гордостью вручаем этой пятерке победителей.

И, наконец, закрывающая конкурс пятёрка счастливых:

1. Alex, alex_gabber@fromru.com
2. Ivan Grzyunov, igryzunov@mlu-net.ru
3. Александр Чабанец, a1eka@rambler.ru
4. Глеб Вековцев,

fsh1989@kagalyn.wsnr.ru

5. Станислав Полугов, г. Москва

Учитывая, что все они победили легальными путем, то и достанется им самая что ни на есть онлайн-игра «Легенды Меча и Магии», трехмерный онлайн-командный шутер в известнейшей вселенной Might and Magic.

А вот дальше, друзья мои, должно было быть еще одна пятёрка победителей, который бы достался «Петько 3». Но, собрав срочный редакционный сбор, состоящий из меня и Геймера, мы

вынесли постановление: так как НИКО на все вопросы правильно НЕ ответил, то получается, что мы и без того пятнадцать призов за «недобитие» ответы вы даем. А эти коробочки нам еще пригодятся. Так что, граждане, ждите следующих конкурсов. И отгадывайте «Скриншоты», почтительный вниманию нынчешний в номер. Именно в него пошли пять коробок «Петьки и ВИЧа», оставшиеся невостребованными по итогам Теста 15: Пятьдесят».

“Наследники совы”: ответы на бескрылости

В предыдущем номере в рубрике “Вся компьютерная” была опубликована серия бескрылок, сделанных специально для «Игромании». Все их объединяет тема компьютерных игр. Сейчас, как и обещалось, мы публикуем правильные ответы (даны в трех голых скобках).

1. У Westwood спрашивают: “Чем

Вы играете, займете юнх?”

Ответ: “Нам путь известен всем

то “долгая дорога в “Дю-ак”».

2. Чтоб я — да выиграть не смогу?

Пусть Малина сурь и хруст,

Где не достанет дально бог,

Поможет там “шортинг” труд?”

3. Мы в школе эпос греков, римлян учим

Там Прометей, и Гектор, и Сизиф

От Мумбо-Юмбо вскоре мы получим

«Еще один великодушный “Миф”».

4. Тибериум солнце закатысь,

Мы вместе с NOD’ом долго ожидали

Когда же Westwood смят гнев на мисты

«Когда нас в бой пошлет товарищ Сталин».

Обращение к победителям конкурсов

Дорогие победители! Призы к вам уже

идут, если вы не москвич, и ждуть вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не по личным призь — связаться с редакцией, воз можно, по хобби то причинно приз высылать не удалось (например, конверты с письмами перепутали с новогодними подарками и отправили их нашим многогласным родственникам). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефонным поздравлением указанным на первой странице журнала.

Над подведением итогов

Над подведением итогов в который уже раз работали Светлана Торик и Геймер Разбор и сортировка приведших ответов на конкурсы Денис Давыдов, Светлана Торик и Алексей Бутрин. Осуществление выдачи призов Алексей Бутрин (boos@phgpa.ru). Призы на конкурсы предоставляются компаниями «С», «Букс» и нами — журналом «Игромания».

Катя

Привет вам и с Новым Годом вас, уважаемые собеседники и саратники, читатели и почитатели! Рада поздравить вас с моим самым любимым праздником. Ибо всех нас ждут елки, подарки, бутылки и самый раздробительный месяц в году — январь. Причем теперь, приобщившись к общепринятым культурным ценностям, мы стали начинать праздновать на целую неделю раньше — начиная с католического Рождества. А потом идет Новый год, Рождество, старый Новый год! Никакой Европе такой загул всей страной и не снится — тут нам есть чем гордиться!

И есть чему радоваться! Ибо новогодними подарками радости 2007 года не окончатся, а ждут нас в нем продолжения таких хитов (или китов?), как Migt и Magic 9, HM&M, Elderscal и 3 и много чего еще. В правящую ныне грядущего игрового изобилия наши ослы уже распускают павлиньи хвосты из ноточных перьев, чтобы описать этот флорверк на страничке «Мании», но это — дело будущего. А пока, сидя под редакционной елкой, красиво украшенной блестящими сиданками с хитами прошлых лет, мы с Геймером приступим к разбору писем. По окончании процедуры сделаем твердые копии самых хороших и также повесим их на елку.

Геймер

Привет всем! Кармическим предназначением Нового Года является то, что окружающий мир снабжает нас подарками всех мастей и разновидностей. Как правило, под Новый Год мы всегда забиваем десяток страничек конкурсами и викторинами всех мастей и разновидностей. Я вам даже собирался стартовать давно уже обсужденную систему выделения почетных читателей, которая в редакционных кругах получила сатирическое название «суна из топоров», где выявление почетности выступит в роли топора, а в роли суна — окветирование вас на предмет того, как нам лучше развивать журнал, конкурс по журналу и, конечно же, призы. Однако всему этому не суждено было сбыться в этом номере, так как массовый патак игровых новинок привел к огромнейшему распуханию раздела «R&S», что не оставило места на многие другие вещи. Ну — ничего страшного. Следующий номер не за горами, там и ночью. И без новогоднего подарка вы ни в коем разе не останетесь. То, о чем так долго твердили болшевики, презираю сомнения меньшевиков, свершилось. В «Игромании» появились постеры С него и начнем. Очам ваших глаз — следующее письмо.

Письмо №01

Привет всей «Игромании»! Из нескольких последних номеров я вырезал постеры и повесил их на стенку, но так как комната не 1 кв. м, то постеры очень малы и совершенно не смотрятся, поэтому я хочу спросить, почему бы вам не сделать большой постер в несколько страничек. Но я понимаю, что это дорого, и читаю ваше мнение по поводу большого постера. Но можно выпускать большой постер не каждый номер, а через 2-3 номера.

Smash (Smash2k@yandex.ru)



Катя

Отвечаю на письма я, поскольку тема дизайна помещений близка всякой женщине. Несомненно, чтобы обклеить квартиру, маленьких постеров надо больше, чем больших. С другой стороны, если в вашей квартире, как в моей, например, углы не совсем чтобы прямые, то маленькие клеить удобнее. С третьей стороны, с учетом графико выхода «Мании», — ремонт закончится быстрее при действовании постеров большей площади. Короче, войдя в сложное положение второго письма, мы решили пойти ему навстречу. И не только ему.

Продолжая затронутую в приветствии тему новогодних подарков, обрודую тех, кто хотел видеть в нашем журнале красочный, блестящий, и главное, БОЛЬШОЙ постер с январского месяца ваши мечты сбываются, в каждом номере (скорее всего) вас будет ждать постер формата А3.

Кстати, я слышала об одном оригинале, который решил оклеить стены одолавленными купюрами вместо обоев. Одолавленные финансы были ограничены, ему пришлось выбрать самое маленькое помещение из имеющихся. Ну что сказать? — туалет выглядел симпатичным.

Письмо №02

Уважаемые Геймер и Катя!

Являясь большим поклонником журнала и его постоянным читателем, хочу поздравить вас с обилием. Также традиционно (но искренне), скажу — «elgromaniya RULEZZZ...Z Forever!!!!»

Хочу поднять брошенную Геймером стальную перчатку, утаившую мне (да и другим, судя по содержанию «Почты») на ногу. Это я к вопросу, что нельзя придумать новый жанр игры. Разрешите попробовать мне :)

Представим себе игровой мир РПГ, несказно казкой, пусть это будет что-нибудь на фэнтези. Типичная ситуация: вы в коридоре, напротив монстрок с большими ржавыми топорами и явно не очень дружелюбный. У вас в руках, допустим, тоже топорик. Однако человек вы достаточно мирный, да и Обаяние позволяет, поэтому драться вам нехот

та. Вы пытаетесь монстрок обаять и пройти спокойно мимо. Возможно, вам повезло и вас приняли мирно, а может быть, наоборот, пришлось драться. Однако неадекватно — ХЛОП!!! — и вы поменялись с монстром местами в разгар битвы или утихой беседы. Ваши действия? Тут же выясняется, что у монстра работа такая — сторнировать проход. И вообще, в случае хорошей работы вы поднимаетесь в демонической иерархии.

Короче, задачи у вас кардинально изменились! Еще ослухая Хароша, но вы ведь знаете, что в прошлой жизни вы были способны, т.е. помните былые свои характеристики, оружие и т.д. и т.д. Это знание отразится на ваших действиях или нет? А кто вас обяжет делать чужую работу? Можете продолжать беседу или драку!

А теперь вернемся к началу сцены. А играете вы в онлайн? И монстр — это другой игрок (а может и нет). Ну как, Геймер, фантазия заработала? Главное, еще никто не гарантирует, что вы не превратитесь в совсем другого персонажа в другой обстановке, например, в вора, пытающегося украсть вещь у ловчоника (а это тоже игрок или нет). Будете вы красть? Собственно, это просто фикшка (хотя, на мой взгляд, и крайне интересная), но вы уверены, что это временно и вас ждет другое превращение? А ведь вполне возможно, что ваша роль больше не поменяется.

Другими словами, эти изменения вашего персонажа могут быть как абсолютно случайными, так и вполне закономерными, и могут вообще не произойти никогда! Скажете, РПГ как РПГ, пусть и с новыми знаменитыми?

Согласен, если вы не превратитесь в королля, на чье королевство напали враги. Будете воевать или пойдете на переговоры? Это уже стратегия! Однако вам больше нравится торговать, а денег и возможностей у короля много.

Это уже экономической симулятор! Но вы

"Когда не протиставляешь игре в шахматы"

начинаешь за белых, потом играешь за черных...



возглавили войско, и это уже экип. Можно было бы идею развить и далее, но, я думаю, замысел понятен. Будет интересно играть или нет — большой вопрос. Сложно организовать теиничекой? Думаю, сложно — не то слово. Но ничего совсем уж невероятного! :-)

На этом и прощаюсь!
Петр aka bombardus

Геймер

Брошенная мною «стальная перчатка», как выразился многоуважаемый Петр, действительно многим упала, и не только на ногу. Не могу не воспользоваться гордым и не озариться радостью по поводу столь удачного броска.

Предложенная идеяная архитектура, увы, ничем кардинально новым не является. Попросту берется любой жанр (или десять жанров, без разницы), в рамках которого мы, как заявляю, в галопе, без усталости перескакиваем из одного персонажа в другого. Ну и?

Кто?

Тем не менее, оригинальные идеи, и Геймер с этим не поспорит. Когда-то практиковалась игра в шахматы с обманом — начинаешь за белых, потом играешь за черных и т.д. Реализовать это можно, и даже, по-моему, не очень сложно. Но будет ли это иметь успех?

Ведь в играх одно из основных удовольствий — развитие. Своего персонажа (в RPG), своего вертолетчика/танкиста/утенка в оркестре, своего города или своей галактики в стратегиях.

А если это не твоё? Если тебе могут в любой момент вышвырнуть из города, квартиры, телу, души? Зачем тогда стараться? Зачем мучиться со сокровищем, если через секунду я стану монстром? И зачем играть в такую игру?

Следующая сложность —живание в персонаже. К персонажу привыкнешь, его начинаешь ассоциировать с собой, любишь, думаешь о нем (это в о хороших играх типично: Wizards & Warriors или Civilization. Я до сих пор помню, как во время первой игры запустил ганки высиделись во Владивостоке и их пришлось останавливать авиацией). А постоянно живишь в разных ситуациях, к тому же враждующих друг с другом, сложно.

Так что с геймерской «ну йу» все ясно! Смысл игры утратить в канализацию. Весь процесс наладить карьеру чиновника поры развития социализма: сегодня ки директор школы, завтра — самозанятый, послезавтра — обуюной фабрики. Создается психология временщины, зато терпится стимул к развитию каждого персонажа, в шкурке которого ты оказался. Остается одна цель — дождаться до следующей метаморфозы. Вы согласны?

Письмо №03

Здравствуйте, уважаемая и горячо мною любимая редакция не менее любимого журнала «ИгроМания».

Причина, сподвигнувшая меня на написание сего...м, произведений, заключается в статье Андрея Ленского «В защиту виртуальности», опубликованной в номере 11[50] 2001. Ваш покорный слуга хотел бы попытаться поведать о своей точке зрения по поводу виртуальности и «мелодного спорах о ней

вообще. С вашего позволения, я начну...

Итак, чтобы о виртуальности говорить и спорить, нужно понять, что же сам такое и с чем его едят, в ее абстрактном понятии. Так что это... Мир? Наверное, нет, и даже не иллюзия Мира, а лишь отражение себя самого в реальном мире. Чего ты добился в жизни, что познал, как чувствуешь ты реальность. Наверное это...м, «Твой Мир» — мир, в котором ты безграничный и полноправный господин...почти Бог. Ты можешь все... Но, на мой взгляд, это лишь иллюзия, самозабвение...

Читая большинство статей о виртуальности, сталкиваясь со словами «отдохнуть», «развлечься», «просто досуг». Складывается впечатление, будто говорят не молодые здоровые люди, а угнетенные жизнью старики. А вы знаете, что большинство людей, с помощью этих слов, становятся наркоманами (нет... ну теперь знаете?). Силу пивные возгласы... Ну хорошо, проведем маленькую такую параллель между кайфом наркотическим и виртуальным... Ты встаешь утром, идешь на работу/в школу/университет... вечером приходишь домой усталый и думаешь, дай-ка я залезу в виртуальность/вколою героинчику... Надевшись шлем, подключаешься/доставшись шприца, вскалываешь... и кайф... А потом привыкаешь, а потом уже понимаешь, что уже не можешь без этого... хочешь еще... А потом...-утс, и ты наркоман (или виртуальный наркоман). Скажете, чего плохого-то, здоровью не вредит, да и ладно, зато кайф. Может, и не вредит, зато вредит психике, ведь чтобы продлить кайф, наркоман способен на любые гадости... наверное, оборудование будет стоить недешево... А если это выгодно, да и законно, начнется жуткая конкуренция между различными компаниями, что само по себе приводит к удешевлению продукта. И тогда, дети мои, придет день Великого Суда.

Андрей Ленский в своей статье упоминал о «кларе заводов на Тайване и трах электро-станции», но ведь кому-то надо на них работать, а куда-то чего, ману небесную? Ведь все в виртуальности, пахоть-то некому. Ладно, создадут там какую-нибудь программу, где все будет автоматизировано, на солнечной энергии, а куда-то...м, а вдруг хлорофил синтезируют. Все, рой земной... живи не хочи.

Так, а детей воспитывать... ага, так их не будет, ох-то виртуальный, а до клонирования

руки не дошли, а коли дошли, так их тоже воспитывать надо, все ж какие-нибудь человечки. И кто же всем этим будет заниматься? Скажу вам по секрету Я.

Я, моя женщина и группа таких же, как я, не променявших жизнь настоящую на жизнь виртуальную. И я повелу их против вас, погравших в пороке и наслаждениях. Я захвачу эту плору заводов с электростанциями и сделаю вас своими рабами. Я построю новое государство, возьму все лучшее из виртуальности и остальных запретчу, оставив вас на ее растерзание. Я — со всеми своими качествами и недостатками... Я — со своими амбициями и принципами. Потому что именно Мои амбиции, Мои принципы, Моя вера и Моя любовь делают меня ЧЕЛОВЕКОМ. Что сделаете вы — ничего, что сделаю Я — Я достигну края Вселенной и подарю самую красивую звезду своей любимой. А с чем останетесь вы — с жалким чувством собственной несостоятельности, с 14-ю часами тяжелой работы, чтобы уйти вечером в свою виртуальность. А с чем останусь Я — с чувством гордости за прожитую жизнь, за доброй памяти потомков «стоновозившего безумие»... (жк... моя занесло-то).

Хотя, вы знаете, быть может, я и не прав... ведь можно будет использовать виртуальность разумно, как например, используют же наркотики в медицине, так и виртуальную реальность можно будет использовать... скажем, для тренировок космонавтов, хирургов и т.д... Все может быть...

Но пока я живу, моя вера в меня самого, вера в то, что я достигну края Вселенной, питает меня и дает мне желание жить, а для этого мне не нужна виртуальность.

С наилучшими пожеланиями,
Kenzo (kenzo@goldenmail.ru)

Кто?

Знаешь, о ведь телевизор тоже делает людей наркоманами. И стоит недешево, а если еще за спутниковую антенну платить, то... Человек приходит после работы, влезает в тапочки, плохается пазлом на диване и кайфует «Дорожный потрел», «Петровка 38», «За стеклом», взятие Кандагара.

Поэтому будь логичен. Если захватывать электростанции, то и для того, чтобы все телевизоры накрылись. А музыка? А эти симфонические концерты, к которым возникает жуткое привыкание, отягачающее от конструктивной деятельности по улучшению мира? Надо бы запретить.

И такое идеальное правительство уже есть на нашей земле? Называется — Талибан. Правда похоже, недалеко ему осталось.

А вообще Первую часть письма читала с интересом. Ну, указывает чело-



...А потом...-утс, и ты наркоман (или, виртуальный наркоман).

Pro Counter-Strike

Заросла, дорогая редакция горячо любимого журнала. Хочу посылать вам мое давнее стихотворение, написанное черт знает когда (примерно год назад) в порыве вдохновения бессонной летней ночью. Толчком к написанию послужило мое первое знакомство с мультиплеером в лице Бат'ю-Контре. Поняно прочего, посылать вам это стихотворение, руководствуясь принципом. «Мм, типа, тоже не голые дачники и стихи писать умею». Воспринимайте как отсылку поэтической. Стихотворение написано на основе ранних версий Counter-Strike, когда менты еще могли купить 4-7

[SR]OZZY (Волгоградская область)

Синее небо. Сухая жара
Все продолжается эта игра
Кушка терророр, горстка ментов
Каждый к убийству за бабки готов
К черту заколников. Бомбу забить
Нужно не выжить. Нулю убить
Главное вовремя не растеряться
Можно бороться. Нулю биться.
Пули залпков террора найдут —
Каждому гаду настанет черед
Быстро, уверенно трюх зарплату
На плечи — броню. За пояс — гранату.
Вытаски в руках. В карман — магазин.
В стреленные убить все ментеры едины
Слева и справа сумки щелчки —
Вокруг закружатся контры-санки
Команда слобд, и притом даже очко.
Опять не потянем. Обидно! А впрочем...
Еще один проиграл. Все как один
Полжани на карте И «Terrorists wins»

неп'яг дадим мы себя победить
Наде — вяржась не жалко жить

Свет на секунды. Рывок вперед.
Кто первый придет — тот первым умрет
Вард — наоборот! Он даже убьет!
А может, вообще никого не найдет
«Медленно» — боксом. Вышел в проем.
Чист коридор. Пусти в нам.
Так шота назад. К окулару приник.

Дальняя стенка почти вплоты.
Еще отошел, присел. Буду ждать,
Мне-то терпения не занимать.
Снайпер. Мне миста нет в гуще событий
Взброю на баше сквозь зуминго нити

Потанецся враг! Готельшайфки орг!

Жизну на курок. Выстрел! Ещел
Разво бьется приклад в плечо,
Пули бравуют тело врага.
На рукояти вспотела рука.
Бандюка упал. Фраг засчитали
Фрага только что Zipper'ом звали
Крик «Чистота! Вперед, быстро!

С кроку заметил террора, присел.
Лазко. Уверенно. Клик — прицел.
Нас трое. Ты один.
Шансов нет. Уходи
Он был глуп — решил взять напором
И на обсалит упал скоро
Но все же чудовый
Одного забрал с собой
Сколько нас? Двое. Террор — один.
Нас враде больше. Чего ж ожидам?
Ну, брат, держись! Настал твой черед.
Знай — не старость тебя убьет

Черный цилиндр из-за угла
Белая вспышка. Свет в глаза.
Влево прыжок. Назад! Назад-а-о-лл!

Сказок палену выстрел, стан.
В глазах проявляется. Шаг в сторону
Мент левит. Надежда на меня.
И все так же е-е-е-е-е-е. Слово во сне

Этот год из «Ласкара» делит в меня
Сердце упало.
В последнюю долю секунды присел
Выстрел.

Мимо Жней Успен!!!

Рывок вперед и без зума
Пауза в него, как безумный

На карте de_dust я остался один.
И «counters» б... «terrorists» все-таки ewinal

Изменится только антураж. И дозволено
Больше будет

4 Наркотики, в отличие от трудящихся
в поте лица и иных фийных чостей тела
разработчики, вытаскивают на поверх-
ность нашего восприятия то, что вроде бы
и из нашей реальности, но а за то время
сильно от нас отпочковало. Не надо сравни-
вать. Это разные вещи.

5 Любая развлекуха опасна для
здоровья личности с неустойчивой
психикой. Так всегда было. Но еще не
было развлекухи, которая бы поглотила
человека.

Ну и еще десток пунктов, которые вы,
пустив мозги в правильное направление, доду-
маете сами.

Письмо №04

Здравствуйте, уважаемые товарищи го-
роно любимого журнала! [...] Скажу всего од-
ну вещь, тем людям, которые пишут вам и
кричат, что нужно убирать ту или иную руб-
рику. ЛЮДИ! ВЫ НЕ ПРАВЫ! Подумайте
о другом! Вот мне, например, совсем не ин-
тересны рубрики «DEATHMATCH» и «Вне ком-
пьютера». Но ведь наверняка есть люди, ко-
торые это читают. Так пусть журнал будет ин-
тересен всем, а не ограниченному кругу лиц.
Gnom (mong1@aport2000.ru)

Катя

Спасибо за письмо. Потому как Gnom не
только поднял важную-насыщенную для журна-
ла тему — присутствие/отсутствие так или иных
рубрик, но и поддал ее в абсолютно правиль-
ном разрезе.

Автор письма абсолютно прав в част-
ности, в том, что нынешний облик журна-
ла — это плод коллективного разума и ко-
лективных желаний всех наших читателей.
Как правильно писал В.В. Маяковский: «Ес-
ли рубрики открываются, значит, это кому-
то нужно, значит, кто-то хочет, чтобы они
были, значит, кто-то называет эти странички
железничками...» Что, Геймер, я снова что-то
перепутал?

Исть много способов донести ваше лич-
ное мнение до редакции: посылать письма, ан-
кету, поучаствовать в голосовании на сайте.
Поверьте — «лучи мы не оставим!» А творить
и гипнотизировать как девиз при дележе ме-
ста в журнале — очень хороший позунг!

Геймер

Между прочим, о голосовании на игра-
номском сайте (www.igromania.ru) Вышеу-
казанным мною на него опрос проходил под по-
зунгом «Какие рубрики в «Монии» нужно уве-
личить?». На кону было девять претендентов
«R&S В разработку», «R&S Вердикт»,
«Deathmatch», «Железный цех», «Территория
разлома», «Интернет», «Фоксриче» «Матри-
цаПлюс», «Вне компьютера». Остальные раз-
дельно я включил не стал, так как увеличивать
мы их точно не собираемся.

Как и ожидалось, в большинстве своем на-
род проголосовал за увеличение блока
«R&S», причем, опять же согласно ожиданиям,
«Вердикт» уверенно лидировал по сравнению
с «В разработку». Вообще, статьи по вышед-

шек на возможную опасность, точку поворо-
та в развитии цивилизации, правильно ука-
зывают. А вторую — что ты такой, чтобы счи-
тать свой путь правильнее, чем чужие? Кто
тебе дан право думать о превращении дру-
гих в рабов?

Я очень люблю компьютерные игры. Но на
95% уверена, что в реальном мире, в том чис-
ле и для окружающих людей, сделало не
меньше тебя, а может быть, гораздо больше.
Потому как сильно от твоего письма отдают
идеям максимализма. Будем надеяться,
сей, придет.

PS Да, не забудь выкинуть свой компью-
тер сразу после прочтения этого письма.
Не присылай к наркотикам.

PPS Не переходя на личности, все же по-
интересуется, что о замашках моего Кенчо ду-
мает особа, которую он собственноручно на-
зывает емоя женщиной?

Геймер

Согласен — почти со всем, высказало Кат-
я. Но не уверю себя в уделе молчания и до-
бавлю пару словечек. Так сказать, вспыльм
чужок принастей авось, бульон покрывает
и аппетитнее будет.

Обойдусь без комментариев. Если кто
вдруг не поймет — ну, значит, не судьба.

1 Распространенное заблуждение, счи-
тать, что все вокруг дураки, а «я» один — умный.
2 «Матрица» смотрел? Которая на ки-
ноэкран? Там говорилось следующее. Матри-
ца создала для людей виртуальную ре-
альность, которая была сущим раем. Но лю-
ди не смогли выжить в раю и сталидохнуть,
как мухи на зимнем стекле. И тогда Матрица,
плонула и поматерилась, создала для них
другую виртуальную реальность, с массой
проблем и сложностей, присущих реальной
жизни. Точнее, просто нашу же реальную
жизнь им и создала. И людям понравилось,
они сделались довольными и продолжили ус-
пешно включать свое существование — на ра-
дость Матрице. И — я не верю, что виртуаль-
ность, являющаяся полнейшим наслаждением
и кайфом, какового не встретить в жизни,
поямает хоть один шанс на то, чтобы стать
по-настоящему интересной.

3 Нет для нас реальности, кроме той ре-
альности, которую мы знаем. Создавая вирту-
альный мир, разработчики действуют по об-
разцу и подобию известного им мира. Не жи-
те ТАМ ничего такого, что не видели ЗДЕСЬ.

ОПРОС

Какие рубрики в "Мании" нужно увеличить?

- ☒ R&S: В разработке
- ☒ R&S: Вердикт
- ☐ Deathmatch
- ☒ Железный цех
- ☐ Территория разлома
- ☐ Интернет
- ☐ Вскрытие
- ☐ МатрицаПлюс
- ☐ Вне компьютера
- ☐ Ничего никуда увеличивать не надо!

можно выбрать несколько вариантов

»»» голос «««

шим играм всегда пользуются большей популярностью (процентов на 15), чем статьи по играм, находящиеся в процессе создания. Это везде и всюду, не только в «Игромании».

Следом по рейтингу vyšагивали «Железный цех» и «Интернет». Впрочем, позиции последнего можно сразу чуток понизить, так как раздел интересен только тем, у кого Интернет отсутствует, а на сайте как раз только эти самые, у кого он отсутствует, и голосуют.

Дальше — «Deathmatch» и обзорно-аналитическая «Территория разлома». Некоторое удивление вызвало, что «Вскрытие» и «МатрицаПлюс», которые обычно были выше по рейтингу, на сей раз приотстали. Впрочем, голосование ведь велось не о пальце рубрик, а о том, надо ли их увеличивать. А «МатрицаПлюс» и так уже здоровая как черт, да и «Вскрытие» далеко не в каждом номере на паре страничек умещается. У них сейчас — вполне достойный и правильный объем. Так что все логично. Плюс, опять же, примем во внимание, что «Deathmatch» частично ориентирован на тех, кто может играть в онлайн, а на сайте — исключительно онлайн-ово аудитория.

Кто бы сомневался в том, что последнее место окажется у раздела «Вне компьютера», который из всех разделов имеет наиболее узкую направленность. Интересно было, какова будет отставание раздела от остальных. Оказалось, что небольшое. Лишнее подтверждение тому, что раздел нужен, но занимает в журнале именно тот объем, который и должен занимать.

Суммируя общий смысл проведенного на

сайте голосования: увеличивать «R&S» и «Железный цех». Пока что так и происходит. И — ждем результатов по анкетам, которые были в предыдущем номере. Информация, которая в них содержится, станет основой отправной точкой для дальнейшего развития журнала.

Письмо №05

Теперь по патриотизму — в играх надо поступать так, как бы ты поступил в подобной ситуации в жизни! Играть за тех, за кого тынеш, и если вы убиваете русских и побеждаете Сталина, то это показатель вашего патриотизма! Я в РедАлerte НИ ОДНОЙ МИССИИ за союзников НЕ ИГРАЛ!

Русский Ламер —
M.Nodski nodski_lamers_m@bk.ru

Ката

Первая моя мысль проста, как репка: многократно доказано, что игра — это только игра, а не тренажер и не модулятор поведения. И ни в какой цензуре или идейных обоснованиях она не нуждается. Хочешь — бей Сталина, хочешь — кидайся в Интернете доткиками в Вен Ладено.

Вторая мысль — по конкретике этого письма. По данным Солженицина из «Архипелага ГУЛАГ», во время коллективизации погибло около 20 миллионов наших соотечественников, а еще 10 миллионов стали жертвами репрессий 30-х годов. А потом была война, в которой, как выяснилось, не только Гитлер был виноват, а это — еще 20 миллионов повторных жизней. Не знаю, как вам, а мне даже думать об этом страшно. Пять полных столиц, или треть нынешнего населения страны — трупы! И мысль сотворить из Джугашвили (это настоящая фамилия Сталина) народного героя кажется мне кошмаром. На мой взгляд, патриотизм — это делать все, чтобы так вот Сталин не мог прийти к власти и тем более оставаться во главе страны 28 лет!

Письмо №06

I.G.R.O.M.A.N.I.A — Intellect Global Russian Optical Mouse, Ace of News, interesting to All!

Отвечающий состав — Александр Шевчук aka BuBli.j

Геймер

Поминист, некоторый продолжительный период времени назад я давал расшифровку «Игромании». И вот — поступила новая версия от тов. Александра Шевчука. Вспомне себе прикольную... хотя и не совсем очевидно, чем «Игромания» родственна оптическому представлению сестерво мышастых, до и еще и глобально-русско-интеллектуальному... возможно, подоразушевоюсь, что ни везде вводим и на все оптику находим, и шостет наша мышка по всем просторам России, и каждый раз при этом думает, думает, думает и интеллектом свербит, а потом мы про это все кзырно пишем в новостях, типа асы и вообще монстры, и это оказывается (как ни странно) интересно для всякого и для каждого... Но не будем придирааться. Тов. Александр Шевчук проявил горение творческой искорки, чего и вам от всего сердца желаю. Кто еще как нас расширяет, прислайте, радируйте, хричите через мегафоны, мы обязательно... опубликуем... ваши... расшифровки... в «Почте».

Ката

Ну что могут кошки сказать о мышках? Подождите сами.

Мы в сети

Геймер

Очередная серия линков от читателей «Игромании» для всех остальных игроманьяков, журнал читающих. Адреса подобрались интересные: лично я для себя кое-что нашел. Так что — походите, позаладыйте.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высказать озноченный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. <http://www.roval.narod.ru>. Развлекательный портал. Пока что молодой, но есть что почитать и на что посмотреть (стихи про Каску, анекдоты, ссылки, статьи об играх и т.д.). Можете внести свой вклад в развитие портала. Подробности на сайте.

2. <http://tos.hut.ru>. Посвящен РПГ и AD&D. Много различных мануалов для скачивания.

3. <http://mp3.pochtam.ru>. Приколные MP3-файлы (пародии, переданные песни и т.д.). Оформлено во флэше в виде Интерактивного WinAMP'a. Из самых интересных MP3: Убили!eitos.mp3 (пародия на «Убили Негра»), ДОС (пародия на «Дождь ДДТ»), пародия на Titanic, микс из реклам...

4. www.periodgames.dax.ru. Сайт об играх.

5. <http://wolflg.narod.ru>. Для настоящих фанатов того самого Вольфа!

6. www.raiderca.narod.ru. Моя страничка посвящена мне, Каунтер-Страйку и маленькая программированию и хакерству. Оформление сакс, но не судите книгу по ее обложке.

Ката

На этом я прощаюсь с вами, дорогие читатели! Везет вам праздников!

Геймер

И противте, если еще не прочли, стихотворения, присланное товарищем [SR]OZZY и посвященное Counter-Strike. Удачного Нового Года всем всем!

Предновогоднее оптическое интеллектуальное сканирование ваших писем с помощью козырных мышей и новостных асов интересно для всех испальники:

Ката Ката
Геймер Геймер

Ката [kat@igromania.ru]
Геймер [gamer.sobaka.igromania.ru]

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс _____ область (край) _____
 _____ район _____
 _____ город (поселок, деревня, село) _____ а/я _____
 улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) _____ дом _____ корпус _____ квартира _____
 фамилия _____
 господин ☐ госпожа ☐ _____
 _____ отчество _____

 _____ имя _____

 _____ число _____ месяц _____ год рождения _____ год города _____ телефон _____

Заказанные лоты

лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____

Порядок оформления бланка-заказа

- 1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;
- 2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;
- 3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должно быть одно буква);
- 4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытие или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена (руб)	Цена с доставкой
Журналы			
«Игромания» №8 2000	800	30	70
«Игромания» №9 2000	900	30	70
«Игромания» №10 2000	1000	30	70
«Игромания» №11 2000	1100	35	75
«Игромания» №12 2000	1200	35	75
«Игромания» №2-3 2001	301	40	80
«Игромания» №4 2001	401	40	80
«Игромания» №5 2001	501	40	80
«Игромания» №6 2001	601	45	85
«Игромания» №7 2001	701	45	85
«Игромания» №8 2001	801	45	85
«Игромания» №9 2001	901	50	90
«Игромания» №10 2001	1001	50	90
«Игромания» №11 2001	1101	50	90
«Игромания» №12 2001	1201	50	90
«Игромания» №13 2001	1301	70	115
«Игромания» №14 2001	1401	70	115
«Игромания» №15 2001	1501	70	115
«Игромания» №16 2001	1601	70	115
«Игромания» №17 2001	1701	70	115
«Игромания» №18 2001	1801	70	115
«Игромания» №19 2001	1901	70	115
«Игромания» №20 2001	2001	70	115
«Игромания» №21 2001	2101	70	115
«Игромания» №22 2001	2201	70	115
«Игромания» №23 2001	2301	70	115
«Игромания» №24 2001	2401	70	115
«Игромания» №25 2001	2501	70	115
«Игромания» №26 2001	2601	70	115
«Игромания» №27 2001	2701	70	115
«Игромания» №28 2001	2801	70	115
«Игромания» №29 2001	2901	70	115
«Игромания» №30 2001	3001	70	115
«Игромания» №31 2001	3101	70	115
«Игромания» №32 2001	3201	70	115
«Игромания» №33 2001	3301	70	115
«Игромания» №34 2001	3401	70	115
«Игромания» №35 2001	3501	70	115
«Игромания» №36 2001	3601	70	115
«Игромания» №37 2001	3701	70	115
«Игромания» №38 2001	3801	70	115
«Игромания» №39 2001	3901	70	115
«Игромания» №40 2001	4001	70	115
«Игромания» №41 2001	4101	70	115
«Игромания» №42 2001	4201	70	115
«Игромания» №43 2001	4301	70	115
«Игромания» №44 2001	4401	70	115
«Игромания» №45 2001	4501	70	115
«Игромания» №46 2001	4601	70	115
«Игромания» №47 2001	4701	70	115
«Игромания» №48 2001	4801	70	115
«Игромания» №49 2001	4901	70	115
«Игромания» №50 2001	5001	70	115
«Игромания» №51 2001	5101	70	115
«Игромания» №52 2001	5201	70	115
«Игромания» №53 2001	5301	70	115
«Игромания» №54 2001	5401	70	115
«Игромания» №55 2001	5501	70	115
«Игромания» №56 2001	5601	70	115
«Игромания» №57 2001	5701	70	115
«Игромания» №58 2001	5801	70	115
«Игромания» №59 2001	5901	70	115
«Игромания» №60 2001	6001	70	115
«Игромания» №61 2001	6101	70	115
«Игромания» №62 2001	6201	70	115
«Игромания» №63 2001	6301	70	115
«Игромания» №64 2001	6401	70	115
«Игромания» №65 2001	6501	70	115
«Игромания» №66 2001	6601	70	115
«Игромания» №67 2001	6701	70	115
«Игромания» №68 2001	6801	70	115
«Игромания» №69 2001	6901	70	115
«Игромания» №70 2001	7001	70	115
«Игромания» №71 2001	7101	70	115
«Игромания» №72 2001	7201	70	115
«Игромания» №73 2001	7301	70	115
«Игромания» №74 2001	7401	70	115
«Игромания» №75 2001	7501	70	115
«Игромания» №76 2001	7601	70	115
«Игромания» №77 2001	7701	70	115
«Игромания» №78 2001	7801	70	115
«Игромания» №79 2001	7901	70	115
«Игромания» №80 2001	8001	70	115
«Игромания» №81 2001	8101	70	115
«Игромания» №82 2001	8201	70	115
«Игромания» №83 2001	8301	70	115
«Игромания» №84 2001	8401	70	115
«Игромания» №85 2001	8501	70	115
«Игромания» №86 2001	8601	70	115
«Игромания» №87 2001	8701	70	115
«Игромания» №88 2001	8801	70	115
«Игромания» №89 2001	8901	70	115
«Игромания» №90 2001	9001	70	115
«Игромания» №91 2001	9101	70	115
«Игромания» №92 2001	9201	70	115
«Игромания» №93 2001	9301	70	115
«Игромания» №94 2001	9401	70	115
«Игромания» №95 2001	9501	70	115
«Игромания» №96 2001	9601	70	115
«Игромания» №97 2001	9701	70	115
«Игромания» №98 2001	9801	70	115
«Игромания» №99 2001	9901	70	115
«Игромания» №100 2001	10001	70	115
«Игромания» №101 2001	10101	70	115
«Игромания» №102 2001	10201	70	115
«Игромания» №103 2001	10301	70	115
«Игромания» №104 2001	10401	70	115
«Игромания» №105 2001	10501	70	115
«Игромания» №106 2001	10601	70	115
«Игромания» №107 2001	10701	70	115
«Игромания» №108 2001	10801	70	115
«Игромания» №109 2001	10901	70	115
«Игромания» №110 2001	11001	70	115
«Игромания» №111 2001	11101	70	115
«Игромания» №112 2001	11201	70	115
«Игромания» №113 2001	11301	70	115
«Игромания» №114 2001	11401	70	115
«Игромания» №115 2001	11501	70	115
«Игромания» №116 2001	11601	70	115
«Игромания» №117 2001	11701	70	115
«Игромания» №118 2001	11801	70	115
«Игромания» №119 2001	11901	70	115
«Игромания» №120 2001	12001	70	115
«Игромания» №121 2001	12101	70	115
«Игромания» №122 2001	12201	70	115
«Игромания» №123 2001	12301	70	115
«Игромания» №124 2001	12401	70	115
«Игромания» №125 2001	12501	70	115
«Игромания» №126 2001	12601	70	115
«Игромания» №127 2001	12701	70	115
«Игромания» №128 2001	12801	70	115
«Игромания» №129 2001	12901	70	115
«Игромания» №130 2001	13001	70	115
«Игромания» №131 2001	13101	70	115
«Игромания» №132 2001	13201	70	115
«Игромания» №133 2001	13301	70	115
«Игромания» №134 2001	13401	70	115
«Игромания» №135 2001	13501	70	115
«Игромания» №136 2001	13601	70	115
«Игромания» №137 2001	13701	70	115
«Игромания» №138 2001	13801	70	115
«Игромания» №139 2001	13901	70	115
«Игромания» №140 2001	14001	70	115
«Игромания» №141 2001	14101	70	115
«Игромания» №142 2001	14201	70	115
«Игромания» №143 2001	14301	70	115
«Игромания» №144 2001	14401	70	115
«Игромания» №145 2001	14501	70	115
«Игромания» №146 2001	14601	70	115
«Игромания» №147 2001	14701	70	115
«Игромания» №148 2001	14801	70	115
«Игромания» №149 2001	14901	70	115
«Игромания» №150 2001	15001	70	115
«Игромания» №151 2001	15101	70	115
«Игромания» №152 2001	15201	70	115
«Игромания» №153 2001	15301	70	115
«Игромания» №154 2001	15401	70	115
«Игромания» №155 2001	15501	70	115
«Игромания» №156 2001	15601	70	115
«Игромания» №157 2001	15701	70	115
«Игромания» №158 2001	15801	70	115
«Игромания» №159 2001	15901	70	115
«Игромания» №160 2001	16001	70	115
«Игромания» №161 2001	16101	70	115
«Игромания» №162 2001	16201	70	115
«Игромания» №163 2001	16301	70	115
«Игромания» №164 2001	16401	70	115
«Игромания» №165 2001	16501	70	115
«Игромания» №166 2001	16601	70	115
«Игромания» №167 2001	16701	70	115
«Игромания» №168 2001	16801	70	115
«Игромания» №169 2001	16901	70	115
«Игромания» №170 2001	17001	70	115
«Игромания» №171 2001	17101	70	115
«Игромания» №172 2001	17201	70	115
«Игромания» №173 2001	17301	70	115
«Игромания» №174 2001	17401	70	115
«Игромания» №175 2001	17501	70	115
«Игромания» №176 2001	17601	70	115
«Игромания» №177 2001	17701	70	115
«Игромания» №178 2001	17801	70	115
«Игромания» №179 2001	17901	70	115
«Игромания» №180 2001	18001	70	115
«Игромания» №181 2001	18101	70	115
«Игромания» №182 2001	18201	70	115
«Игромания» №183 2001	18301	70	115
«Игромания» №184 2001	18401	70	115
«Игромания» №185 2001	18501	70	115
«Игромания» №186 2001	18601	70	115
«Игромания» №187 2001	18701	70	115
«Игромания» №188 2001	18801	70	115
«Игромания» №189 2001	18901	70	115
«Игромания» №190 2001	19001	70	115
«Игромания» №191 2001	19101	70	115
«Игромания» №192 2001	19201	70	115
«Игромания» №193 2001	19301	70	115
«Игромания» №194 2001	19401	70	115
«Игромания» №195 2001	19501	70	115
«Игромания» №196 2001	19601	70	115
«Игромания» №197 2001	19701	70	115
«Игромания» №198 2001	19801	70	115
«Игромания» №199 2001	19901	70	115
«Игромания» №200 2001	20001	70	115



Эти книги и журналы также можно приобрести или заказать:

1. На сайте www.igromania.ru
2. В компьютерном салоне «НОРМА» (в 3 мин. пешком от м. Беляево) . ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774 336-2688

Как пройти – см. на www.norma.ru

3. На книжной ярмарке (м. Проспект Мира) в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354. Ассортимент и цены могут отличаться от того, что представлено в журнале.



Компьютеры K-Systems Irbis Favorite

на базе процессора
Intel® Pentium® 4:

Сертификат
качества разработки,
проектирования
и производства
ISO-9001
Вся продукция
K-Systems
сертифицирована

- ✓ Он такой стильный...
- ✓ Он, как всегда, самый модный...
- ✓ От него все в восторге...
- ✓ Он очень надежный...
- ✓ Я в нем уверена!

- ✓ С ним нет проблем
- ✓ Он мой надежный помощник
- ✓ С ним можно и отдохнуть
- ✓ С ним я всегда в курсе всех новостей
- ✓ Он не требует повышения оклада!



- ✓ Оптимальный модельный ряд
- ✓ Отличное соотношение цена/качество
- ✓ Профессиональный менеджмент
- ✓ Четкие условия поставки
- ✓ Сервисное обслуживание
- ✓ Надежные гарантийные обязательства
- ✓ Мой босс будет доволен!

**K
SYSTEMS**
СИЛА
И
ИНТЕЛЛЕКТ

Предприятиям
и организациям:

Москва
(095) 495-1167
С.-Петербург
(812) 327-6556
Оренбург
(3532) 776-0111
Астрахань
(8512) 390-553
Курган
(35992) 34-633
Сыктывкар
(8212) 445-794

Розничные
магазины:

Москва
Хомо Техникус
проспект Мира, дом 36,
(095) 280-2800,
280-7159

Санкт-Петербург
ул. Маяковского, д. 24,
(812) 327-6556,
979-1909
sales@k-systems.ru

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

Я выбираю компьютер
K-SYSTEMS Irbis Favorite
K-СИСТЕМС



Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.



Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home Elite SE: сможешь оторваться?

Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home Elite SE** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 - настоящая находка для новичков.

Эта модель предназначена для тех, кто только собирается начать знакомство с удивительным миром компьютеров. Надежный и невероятно простой в использовании ЭКСИМЕР™ - Home Elite SE предоставляет новичкам возможность быстро начать работу в самых современных приложениях, а процессор Intel® Pentium® 4 обеспечит этим приложениям повышенную производительность. Вы сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеofilмы, а входящий в комплект пишущий CD-Rom поможет донести Ваше творчество до широкой аудитории. С компьютером ЭКСИМЕР™ - Home Elite SE вам станет доступен весь мир Интернета. В нем вы сможете быстро найти любую информацию и новых друзей. Быстродействие и мощность процессора Intel® Pentium® 4 позволят полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр, а также обеспечит быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

ЭКСИМЕР™-Home Elite SE - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Илайт: г. Москва, тел. (095) 941-6161

Розничные продажи в Москве: **М.ВИДЕО** (095) 777-777-5; **Таймсила** (095) 777-8-777; **Электрический Мир** (095) 745-8888

Продажи в Интернет: <http://www.dostavka.ru>; <http://www.megashop.ru>

Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г. Москва

Ител-М: (095) 485-5955, 485-5963

Ител-Дата: (095) 725-8585

Прайм Искинринг: (095) 725-4432/33

Салоны Сети Сервис Три С: (095) 932-8433

АЛТ: (4162) 445255

Школа-Инфо: (0732) 588890

Ньюлайт: (095) 513-1362, 513-1363

Икформ Плюс: (0942) 517254, 317654

Лазури: (81837) 32531, 32331

г. Благовещенск

г. Воронеж

г. Королев

г. Кострома

г. Котлас

г. Красноярск

г. Мурманск

г. Никонавтовск

г. Рязань

г. Ставрополь

г. Тула

г. Уфа

г. Якутск

Антарес: (3912) 231515, 239821

NetSL: (8152) 458968

Мультикомпсервис: (3466) 149804

Колланд: (0912) 761779, 282303

Профи-М: (8652) 944091

Кибернетик: (0872) 309310, 366639

Бит (3472) 741041, 230763

Терминал Компани: (4112) 445030



<http://www.excimer.net>
информационная служба:
(095) 742-3614